120 STRANI

CD IZDAJA

PC Format

JUNIJ 2003/16/1.150 SIT

MULTIMEDIJA >> TEHNOLOGIJA >> IGRE >> INTERNET >> NASVETI >> VSE ZA VAŠ PC

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

Prva velika igra leta 2003 – seks, droge in Spandau Ballet.

SUPERTEST

VELIKA SLIKA

Preizkusili smo enajst 19-palčnih zaslonov. Cene še vedno padajo.

Obširni nasveti

Povežite dom z BLUETOOTHOM
Urejajte video na RAČUNALNIKU
Zaustavite neželeno E-POŠTO
Prenovite WINDOWS XP

VEDNO PRVI ZA IGRE
Colin McRae Rally 3.0
Enter the Matrix
Half-Life 2
Commandos 3

POKAŽEMO VAM KAKO

SESTAVITE MEDIA CENTER PC!

Ustvarite popoln PC za snemanje TV programa in domači kino.

NOVO! 11 STRANI MODOV

PCF HARDCORE

- Pospešite grafično kartico
- Ustvarite takšno ohišje
- Kaj skriva Microsoft v WinXP
- Ustvarite stopnje za Unreal

DARILO! 6 CELOTNIH PROGRAMOV

Instant CD/DVD
VREDEN 11.000 SIT

Popolna rešitev za CD in DVD snemanje

CELOTNI PROGRAMI
FIREGRAPHIC 4
SHOWSHIFTER
4DISKCLEAN LITE 3.0
INVISIBLE SECRETS 2.1
ASHAMPOO WINOPTIMIZER

NAJNOVEJŠE IGRE
LINE OF SIGHT: VIETNAM
RISE OF NATIONS
TONY HAWK PRO SKATER 4
WARRIOR KINGS: BATTLES

JUNIJ 2003/ 16 / 1.150 SIT
ISSN 1580-8203
9 771580 820005

Bolj ko so grožnje zapletene, naprednejša mora biti varnost.

Predstavljamo Symantec Gateway Security. Nimda. Code Red. Značilna predstavnika novega razreda groženj, ki zahtevajo novo raven varnosti. Symantec Gateway Security jo zagotavlja. Popolna integracija zaznavanja vdorov, požarnega zidu, navideznega zasebnega omrežja (VPN), filtriranja vsebine in zaščite pred virusi v eni sami namenski napravi. Zaščita, ki jo ponuja Symantec Gateway Security, je celovita in hkrati enostavna za upravljanje. Njegova intuitivna konzola omogoča nadzor nad vsemi petimi funkcijami, lokalno ali na daljavo. Samodejno posodabljanje zagotavlja, da so v vseh

Zaznavanje vdorov / Požarni zid / Navidezna zasebna omrežja (VPN)
Filtriranje vsebine / Zaščita pred virusi

komponentah nameščeni najnovejši opisi nevarnosti in zdravila zanje. Ko se bo pojavila nova grožnja kot je Nimda – in to se bo zagotovo zgodilo – jo boste lahko zaustavili, preden bo ona zaustavila vas. Symantec Gateway Security je del Symantecove, poslovnim okoljem namenjene varnosti. Ta združuje najboljše tehnologije, obsežno ponudbo storitev in skupino za globalno odzivnost v primeru težav. Vse to omogoča, da podjetja, ne glede kako velika so, poslujejo varno in zanesljivo. Za brezplačno poročilo ali video posnetek o tem, kako zavarujete svoje podjetje, obiščite spletno mesto **www.enterprisesecurity.symantec.com.** Dodatne informacije o ponudbi Symantec: **symantec@chs.si**.

CHS
Distributer za Slovenijo

symantec.

Pooblaščeni prodajalci

atlantis · fmc · HIC SALTA · LANCom · SRCSI

Pokrovitelj

PCFormat

PCFormat
Stopite v stik ...
info@pcformatslo.net
www.pcformatslo.net

PC Format
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel: 02 330 330 0 Fax 02 330 331 1

Urednik Nikola Janković
Namestnik urednika Boštjan Uršič
Urednik diska Nebojša Janković
Oblikovanje in prelom strani
Gregor Bačun, Boštjan Krajnc
Sodelavci Matt Avery, Barbara Banović, Tomaž Bartolj, David Bradley, Daniel Čeh-Ambruš, Nejc Dulmin, Ian Harris, Dan Hutchinson, Richard Longhurst, Alec Meer, Adam Oxford, Andrej Potočnik, Primož Sečnik, Andrej Skaza, Marko A. Štor, Ivo Vidergar, Luis Villazon, Mike Williams
Ilustracije Boris Vigec, Andrew McLaughlin
Lektoriranje Barbara Banović
Prevodi VideoToP d.o.o.

Založnik
VideoToP d.o.o.
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel : 02 330 330 0 Fax 02 330 331 1

Oglasno trženje
Ivo Vidergar
Tel 02 330 330 8 Fax 02 330 331 1
E-mail: oglasi@pcformatslo.net

Tisk in distribucija
Založnik VideoToP d.o.o.
Tisk Florjančič Tisk d.o.o.
Distribucija ČZP Večer d.d.

Naročnine in prodaja
Janja Cebek
PC Format naročnine
Trg revolucije 2, 2000 Maribor
Tel: 02 330 330 1, Fax: 330 331 1
E-mail: narocnine@pcformatslo.net

VideoToP
VideoToP je založnik specializiranih revij s področja računalništva in najnovejših tehnologij. Naš cilj je zadovoljiti strast naših bralcev tako, da jim damo revije, ki jim bodo ponudile veliko vrednost za njihov denar, zanesljive informacije in ki jih bo užitek brati. Razen revije PCFormat, v VideoToP-ovi založbi izhajata tudi reviji T3 in PCFormatov Popolni vodič. Več informacij o VideoToP-ovih revijah je na voljo na spletnih straneh **www.pcformatslo.net** in **www.t3slo.net**

Članki iz PC Formata se ne smejo reproducirati brez predhodnega pisnega dovoljenja. Uredništvo ne sprejema odgovornosti za nenamerne in tiskarske napake. Prejeta pisma se smatrajo, da so bila poslana za objavo. Zavoljo jasnosti in omejenosti prostora si pridržujemo pravico, da uredimo prejeta pisma. Avtorjem priznavamo avtorske pravice. V primeru, da vam nismo priznali avtorskih pravic, vas naprošamo, da nam to nemudoma javite in napako bomo odpravili.

Del besedil v tej številki je preveden ali reproduciran iz PC Formata, katerih lastnik avtorskih pravic je **Future Publishing Limited, UK 2003.** Vse pravice so pridržane. Za več informacij o tej in drugih revijah Future Publishinga obiščite **http://www.futurenet.co.uk.**

PCFormat Navdušeni nad vsem, kar zadeva PC

NIKOLA JANKOVIĆ UREDNIK

>> Ponujamo popolno mešanico tehnologije, kreativnosti, iger, večpredstavnosti, tehnične pomoči in interneta.

>> Prinašamo vam najboljše novice, opise in vodiče.

>> Smo popolnoma neodvisni. V svojih recenzijah svetujemo brez ovinkarjenja, priporočamo pa le stvari, za katere bi sami odšteli svoj denar.

>> Na diskih vam podarjamo ekskluzivne celotne programe in najboljše demo igre.

>> Smo pravi naslov za PC navdušence. Povejte nam, kaj bi želeli brati.

ENKRAT IGRALEC, VEDNO IGRALEC. Tako nam je pretekli mesec ob predstavitvi prihajajoče naprave za mobilno igranje N-Gage, trdil predstavnik Nokie. Na podlagi izkušenj smo lahko le prikimali, vendar računalniške igre pri nas še vedno ostajajo stigmatizirane kot zabava za najmlajše. Povprečna starost igralca iger je po naših ocenah v Sloveniji za več kot deset let nižja kot v zahodni Evropi, kaj šele ZDA.

Vendar pa se to spreminja – če le preletite številko, ki jo držite v rokah, boste spoznali, da s pravim razlogom. Igre so danes daleč od tega, da bi bile igrače razvajenih otročajev; *Grand Theft Auto: Vice City* je vrhunska interaktivna zabava za odrasle, ki prekosi večino hollywoodskih filmov, enako bo veljalo za prihajajoči *Half-Life 2*, za razvoj igre *Enter The Matrix* pa so avtorji porabili vrtoglavih 30 milijonov dolarjev. Pa vendar naše ankete pravijo, da nekateri bralci še vedno preskočijo rdeč del revije. Če ste eden teh, preizkusite enega boljših letošnjih izdelkov interaktivne zabave in se mi za tem oglasite z mnenjem igričarskega devičnika. Za vstop v svet iger ni bil nikoli boljši čas.

Drugače pa vam ta mesec prinašamo še nekaj nadaljnjih sprememb – *PCFormat* prihaja na kar 120 straneh, dodali pa smo še eno novo sekcijo, PCFHub poimenovano, v kateri vam bomo poskusili povedati, kako PC postaviti v osrčje svojega digitalnega doma. Uživajte v številki!

Nikola

PREBERITE NAJPREJ...

>>VMESNIKI PRIHODNOSTI
Ali bomo čez nekaj let računalnike resnično krmilili kot Tom Cruise v Posebnem poročilu? Prinašamo obširen pogled v prihodnost. **(str. 22)**

>>GTA: VICE CITY
Sonce, kriminal in vzpon iz blata do blišča. Prinašamo vam prvi opis ene najbolj pričakovanih iger zadnjih let. **(str. 60)**

>>SESTAVITE MEDIJSKI CENTER
V okviru nove rubrike PCFHub vam povemo, kako si sestaviti svoj medijski center, še preden Microsoft na naše tržišče pošlje svoj prirejen operacijski sistem. **(str. 91)**

NAROČITE SE IN PRIHRANITE
Zagotovite si letno zalogo PCFormata. **(str. 98)**

Vsaka fotografija ima dušo. Potrebujete le opremo, ki jo zna in zmore ovekovečiti.

PRINT Image Matching™

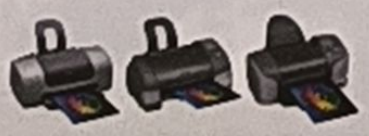
Pravi zaljubljenci v fotografijo veste, da najbolj pomembnih trenutkov v življenju preprosto ne morete zaupati stari, nezanesljivi opremi. In zagotovo tudi veste, da EPSON v zadnjem času največ svojega znanja, energije in strasti namenja prav digitalni fotografiji ... in vsemu, kar je povezano z njo.

COLOR IMAGING EPSON

Tako tiskalniki kot tudi novi EPSONovi čitalniki postavljajo nove mejnike na področju kakovosti, hitrosti in prijaznosti uporabniku (kljub temu pa zahtevnejšim fotografskim navdušencem zagotavljajo nastavljanje in popravljanje vseh, na videz še tako nepomembnih, parametrov včitavanja in izpisovanja).

EPSONovi tiskalniki serije Stylus Photo ter barvni čitalniki družine Perfection so zasnovani tako, da boste lahko svoje fotografije zajeli in natisnili v najboljši možni kakovosti. In ob tem podoživeli prav takšne občutke kot takrat, ko ste fotografije posneli.

Čeprav novi izdelki prinašajo celo kopico izboljšav in novih tehnoloških rešitev, so cene še prijaznejše kot pri predhodnikih! Predvsem cene potrošnega materiala so, zaradi prednosti edinstvene tehnologije Micro Piezo, ugodnejše kot pri primerljivih izdelkih!



Nova serija EPSONovih foto tiskalnikov bo poskrbela za vrhunsko kakovost izpisanih fotografij. Ločljivost izpisovanja do 5760 dpi!

Družina barvnih čitalnikov EPSON Perfection spreminja fotografije v digitalne umetniške izdelke.

Najboljše rezultate boste dosegli z uporabo originalnega potrošnega materiala, označenega z zgornjim znakom.

EPSON®

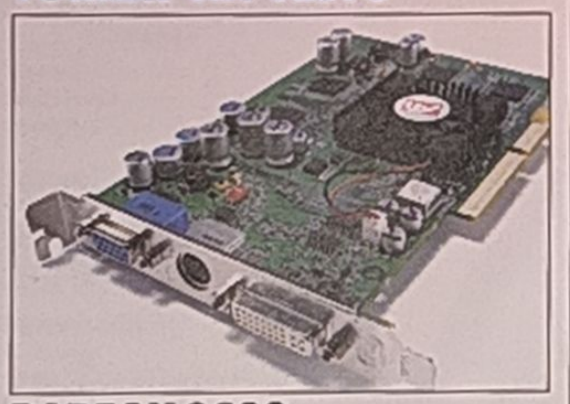
EPSON®, EPSON Stylus™ in EPSON Perfection™ so registrirane blagovne znamke podjetja Seiko Epson Corp. * Avtera d.o.o., Šmartinska 106, Ljubljana * www.avtera.si

Obrnite...

Novice/Testi/Igre/Nasveti...

PC OPREMA

TOKRAT NA TESTU



RADEON 9600
30 Kako se kosa s hitrostnimi prvaki.

CYBERSHOT DSC V-1
33 5 megapikslov, ki jih spravite v manjši žep.

STROJNA OPREMA

30 Canon IXUS 400
30 ATi Radeon 9600
31 Plošča Abit BH7
31 Linksys Wireless
32 Masterpiece XXL
32 Palm Zire 7.1
33 Sony DSC V-1
33 ATi Radeon 9700 Pro All-In-Wonder
33 Bluetooth Print Kit
34 NEC Mobile Pro 300
34 Sony DVD-RW
39 Philips Jackrabbit
39 Altec Lansing 3051
39 Canon i70
40 NEC Versa FS 800
40 Pinnacle PCTV
41 Olympus Mju:300
41 Sony SDM-HS73

PROGRAMSKA OPREMA

42 Freehand MX
42 Movie Collector
42 MP3 Collector

VMESNIKI PRIHODNOSTI

Kako bosta komunicirala človek in stroj? (str. 22)

42 SUPERTEST

11 VELIKIH ZASLONOV

PCF HARDCORE

MODI PREPOVEJTE BEŽ!

PREDELOVANJE OHIŠIJ
80 Kako sestaviti takšno mojstrovino

82 **Unreal Editor 3.0**
Zadnji del vodiča za izdelovanje stopenj.
84 **Preoblecite Windows**
Dajte Oknom nov videz z LiteStepom.
86 **Unreal Editor 3.0**
Pospešite svojo grafično kartico.
88 **Hekajte Windows**
Spreminjajte, česar si drugače ne bi drznili.

PCF Alternativno kazalo kje najti neumno/grozljivo/odklopljeno...

Brezplačen suknjič 15 >> Kalifornija 56 >> Plešoče Kubanke 60 >> Zombiji 100

PCFHub
Popolnoma nova rubrika.
Obrnite na stran 91.

NAROČITE SE!
NOVA DARILA ZA NAROČNIKE!
Str. 98

KAKO RESNIČNE SO LAHKO IGRE
3D kartice izzivajo resničnost (str. 74)

↘IGRE
OPISI IGRAJTE JIH ZDAJ

GTA: VICE CITY
60 Prva velika igra leta 2003.

ENTER THE MATRIX
68 Igra bratov Wachowski.

55 **Novi modi...**
Unreal Speed
New Tech Mod
Killer Commando
Master of Force
64 **Colin McRae Rally 3.0**
Mojstri dirkalne zvrsti se vračajo na sceno.
66 **X-Men 2: Wolverine's Revenge**
Še ena zamujena priložnosti?
67 **Medieval Total War: Viking Invasion**
Dodatek, kot se šika.
70 **Big Mutha Truckers**
Življenje na 18 tonah in 6 kolesih.
71 **Port Royale**
The Pirates za novo generacijo?
72 **Postal 2**
72 **Dino Crisis 2**
73 **Higland Warriors**
73 **Restaurant Empire**

↘KAKO...
NAREDI SAM ZNANJE JE TUKAJ

UREJAJTE DIGITALNI VIDEO
106 Vaša priložnost, da postanete naslednji Cvitkovič.

102 **Delite internet povezavo**
103 **Pišite blog**
104 **Počistite Windows**
105 **Namigi za Windows**
107 **Plus! Pack**
108 **Zaustavite spam**
109 **Dostopajte do e-pošte od koder koli**
110 **Vroča pomoč**
112 **Vprašajte Boštjana**

8 NOVICE
Prihajajoče PC tehnologije, napovedana nVIDIINA kartica NV35, razkrivamo Windows Longhorn, raziskujemo spletno oglaševanje, hitrejša PC vodila, pogled v prihodnost in veliko več.

namestite →
Programi/Igre/Orodja
Na tokratnem disku str. 20

SHOWSHIFTER
Snemajte TV programi pri 3 Gb za uro.

↘PLUS» INSTANT CD/DVD» FIREGRAPHIC 4» RISE OF NATIONS» TONY HAWK PRO SKATER 4» AIRPORT TYCOON 2» VIDEOSTUDIO 7» NAJNOVEJŠI MODI »IN DRUGE...

↘STALNO

27 **Pisma** Stran, ki jo vi pišete
90 **Naslednji mesec** Ne tako daleč
98 **Naročite se** Prihranite denar
118 **Vsega je konec** Za en mesec

NAPOVEDI PRVI POGLED

HALF-LIFE 2
57 Ali je napovedana akcijska igra leta?

56 **E3** Najpomembnejši sejem za igre.
58 **Commandos 3** Krijte nas, gremo noter...
59 **Hidden & Dangerous 2** Akcija iz 2. svet. vojne
55 **Igričarske novice** Dogodki iz sveta iger

Naelektreno

Novice/Komentarji/Analize

>>TEHNOLOGIJA

Tehnološka revolucija!

Serial ATA, PCI Express, pomnilnik DDR... Tehnologija PC-jev se spreminja – na bolje.

SEDAJ LAHKO ZAKRIČITE: Bež barva izginja in PC-ji doživljajo radikalno spremembo imidža. V bistvu je že skrajni čas, saj se je PC kaj malo spremenil, vse odkar je IBM pred dvajsetimi leti licenciral prvi AT računalnik. Seveda ne uporabljamo več petpalčnih disket, pa tudi kapaciteta trdih diskov je dosegla orjaške razsežnosti, vendar PC arhitektura ostaja več ali manj nespremenjena. V bistvu sta bili zadnji večji spremembi pri oblikovanju matičnih plošč vodili AGP in USB, ki sta imeli tudi porodne težave. Danes pa se PC pripravlja na sprejem nekaj inovativnih tehnologij, ki bodo imele velik vpliv tako na njegovo zmogljivost, kakor tudi na fleksibilnost.

Serijski morilec

Ko so prvi PC-ji dobili trde diske, je bila elektronika še del PC-ja; postavitev krmilnika na diskovno enoto je bila v bistvu precejšnja inovacija. Pa vendar – čeprav so hitrosti poskočile s 3 Mb/s (PIO mode 0) do teoretičnih 133 Mb/s (ATA 133), se tehnologija, na kateri vse temelji, ni veliko spremenila. Standardni disk ATA uporablja paralelno vodilo, tako da potrebuje širši kabel, da lahko vanj spravimo vse podatkovne linije. Tudi ob tem pa je treba vedeti, da diski ATA133 zaradi omejitev pri samem oblikovanju v večini primerov dosegajo najvišje hitrosti prenosa okoli 60–70 Mb/s, kar v zadnjih letih postaja največje ozko grlo v PC sistemih. Rešitev je vodilo Serial ATA (SATA). Prva generacija SATA je podpirala prenose do 150 Mb/s, naslednja generacija pa je to mejo premaknila na 300 Mb/s.

Žal pa večina današnjih diskov SATA v bistvu deluje po principu paralelnega vodila z dodatnim vodilom SATA, tako da ste lahko priča padcu hitrosti. Kljub temu pa ima SATA še nekaj drugih prednosti: diski omogočajo zamenjavo brez ugašanja računalnika, kar je idealno za povezave RAID (spet ne toliko za vsakdanjo uporabo). Kabli so tudi veliko tanjši od IDE trakov, tako da jih lažje zvijemo in precej izboljšamo kroženje zraka v PC ohišju. Serial ATA prav tako podpira 48-bitno naslavljanje, kar pomeni, da so možni pogoni do velikosti 144 petabajtov (en petabajt je 100.000 Gb). Guy Weavers iz Seagate Technology je povedal: "Stari paralelni vmesnik ATA je opravil odlično delo in omogočil hitro rast in razvoj od osemdesetih let. Danes pa se nahajamo v novem obdobju pogonov, ko zahtevnejše aplikacije potrebujejo izboljšano prilagodljivost in robustnost. Ni dvoma, da bo Serial ATA postal najpogostejša izbira med vmesniki, in da bo prav ta vmesnik potiskal naprej meje zmogljivosti PC-jev."

Drugo največje ozko grlo v vašem PC-ju je podatkovno vodilo oziroma vodilo PCI. PCI poznamo že od leta 1992, ko je zamenjal 16-bitne vtiče ISA preteklosti. Za večino naprav prenos 133 Mb/s zadostuje, vendar so zahteve sodobnih grafičnih kartic hitro prerasle to podatkovno širino, zaradi česar smo dobili vtiče AGP, ki omogočajo prenos 2,1 Gb/s pri AGP8x. To se morda sliši veliko, ampak ob karticah, kakršni sta GeForce FX in Radeon 9800, celo ta orjaška pipa počasi postaja preozka. Če pogledamo naprej, opazimo da proizvajalci osnovnih plošč že vgrajujejo gigabajtni ethernet, kar pri 1.000 Mbit/s ne pusti veliko PCI podatkovne širine drugim napravam. Zaradi tega je pozornost tržišča pritegnila nova tehnologija, imenovana PCI Express (**www.pcisig.com**), katere najnižje hitrosti se bodo pričele pri 2,5 Gb/s.

Še pomembneje je, da bodo takšna vodila omogočila uporabo procesorjev s hitrostjo 10 GHz in več. Intelov predstavnik za medije, Matthias Raeck je *PCFormatu* povedal: "PCI Express je naslednji korak v razvoju arhitekture I/O. Ne samo, da dela z današnjo PCI tehnologijo in jo izboljšuje, temveč oblikovalcem računalniških sistemov ponuja tudi možnost uporabe nove topologije. Arhitektura PCI Express bo hitro, fleksibilno, stabilno, zanesljivo in poceni vodilo, ki je

>>PRIHAJA

Kaj lahko pričakujete v svojem PC-ju? *PCF* predstavlja tehnologije, ki bodo spremenile osebne računalnike.

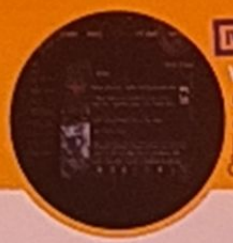
Čeprav USB 2.0 postaja najpogosteje izbrana vrsta povezave, FireWire še vedno veliko ponuja, VIA in druga podjetja pa so že pričela proizvajati čipovje FireWire 2. Ta zmore prenos 800 Mbps in ima to prednost, da je pripravljen za omrežja (za razliko od USB-ja). Tehnologija je že vključena na nekatere Intelove osnovne plošče.

Za CD je trajalo kar nekaj časa, da je dosegel priljubljenost, medtem ko je DVD hitro sedel v naša srca. Tehnologija trenutno uporablja rdeče laserje, medtem ko bodo modri laserji lahko brali gosteje zapisane podatke, zaradi česar bomo na DVD-je v naslednjem letu lahko zapisali do 30 Gb, kar ni slabo za optični disk. Vprašanje pa je, ali se kakovost filmov še lahko izboljša.

Letos smo videli radikalen preklop s CRT na TFT LCD zaslone, tržišče pa se bo nadalje spreminjalo s prihodom OLED (Organic Light Emitting Diodes). Te diode oddajajo lastno svetlobo, kar pomeni, da so lahko tanjše in lažje in potrebujejo manj energije. Pri Tecu (www.teco.com) so povedali, da bodo s to tehnologijo lahko proizvedli zložljive zaslone. Prihodnost bo zanimiva.

TOP STRANI»

Morate jih videti...



IVOVA IZBIRA

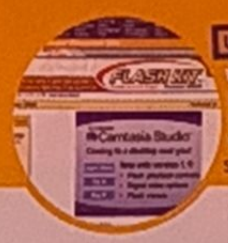
www.idsoftware.com

Gre za Quake in s tem mislim da je vse povedano. Stran pa je tudi prijetno zavita v črnino...

BOŠTJANOVA IZBIRA

www.michaelmoore.com

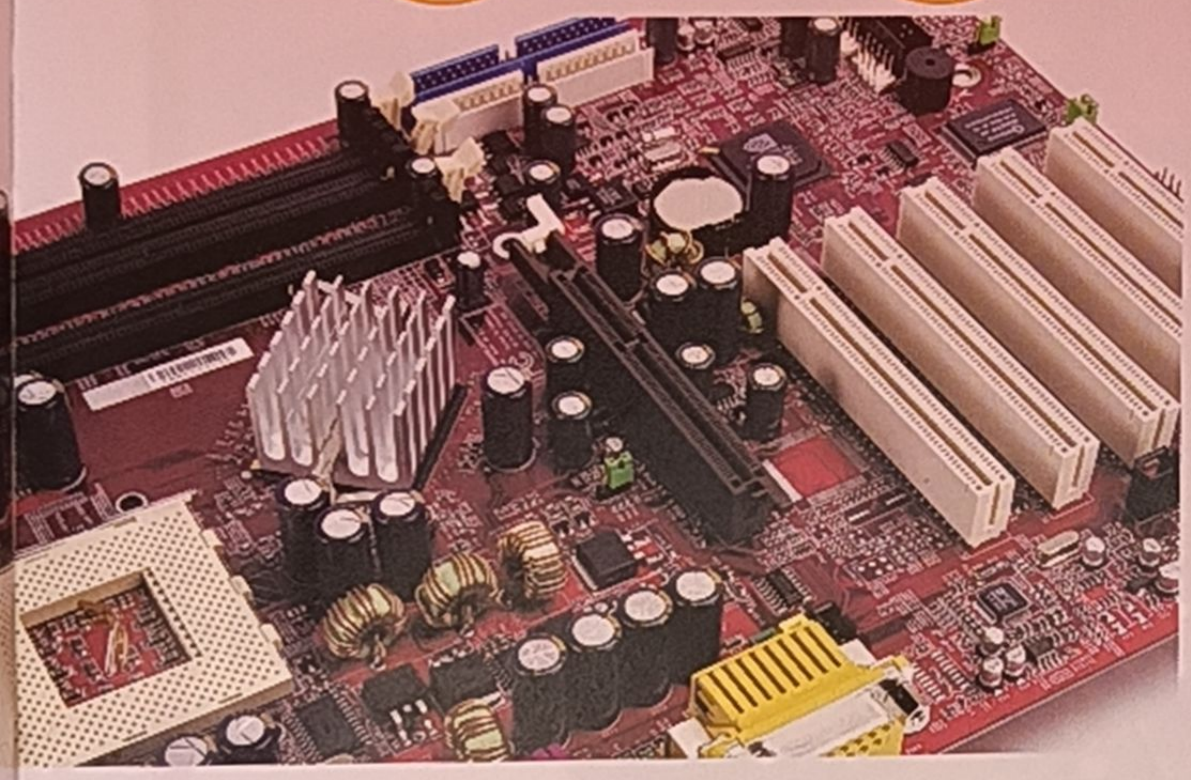
Domača stran najbolj kontroverznega režiserja v sodobni ameriški zgodovini s komentarji na Bushevo ekspanzionistično politiko.



UROŠEVA IZBIRA

www.flashkit.com

Uporabna stran za vse zanesenjake Macromedijinega programa Flash. Veliko uporabnih nasvetov, vodičev, skript in forum.



le logična evolucija klasičnega PCI-ja."

RAM za vsakogar

Naslednji zaviralec hitrosti sistema je pomnilniško vodilo. Medtem, ko je medpomnilnik, kakršnega najdemo na procesorju, zelo hiter, je tudi neverjetno drag in zaradi tega nepraktičen za splošno uporabo. Zaradi tega nam v tem hipu ostaja standarden DRAM. RAMBUS pa je po drugi strani, kljub temu da ga nekateri smatrajo za tehnološko naprednejšo tehnologijo, izgubil podporo industrije in preprosto izginil iz Intelovih načrtov za prihodnja čipovja. To seveda ne pomeni, da je tehnologija mrtva, saj SIS še vedno aktivno razvija za RAMBUS, vendar je vprašanje, kakšno povpraševanje bodo imeli. Namesto tega si DDR (Double Data Rate) krči svojo pot naprej, saj ga že uporabljata Intelovi plošči Granite Bay in Canterwood, kar z 800 MHz v svet procesorjev prinaša zaslepljujoče hitro vodilo. AMD se je, po drugi strani, odločil za 64-bitni procesor Hammer. DDR400 že lahko najdete v naših trgovinah, medtem ko DDR600 in DDR800 napovedujejo za ne preveč oddaljeno prihodnost. "Prihodnost v pomnilniških modulih vidimo le v DDR-u (ki prehaja v DDRII)," pravi Mike Sanor, vodja oddelka za tehnično pomoč pri proizvajalcu pomnilnikov Crucial. "Pričakujemo, da bodo osnovne plošče z dvojnim kanalom DDR postale še bolj pogoste."

In kaj torej vse to pomeni za vas? Ali bo vaš PC kmalu le še za v smeti ali pa je v njem še kaj življenja? Tako kot pri vseh novih tehnologijah, bo potrebno kar nekaj časa, da se te spremembe pojavijo na osnovnih ploščah. Prva vodila SATA so se pojavila že pred pol leta, vendar se šele sedaj pojavljajo prvi pogoni, trajalo pa bo še najmanj eno leto, da postanejo razširjeni. Tudi PCI Express ima še dovolj časa, pa tudi ko se pojavi, lahko pričakujete, da bo nekaj časa na voljo skupaj z obstoječima standardoma AGP in PCI, kar nam bo počasi omogočilo zamenjavo vseh (takrat že zastarelih) komponent. **PCF**

Matične plošče doživljajo kopico sprememb.

MI PRAVIMO...

Katera od tehnologij, ki so napovedane za naslednje leto, se nam torej zdi najbolj napredna? Moramo reči, da PCI Express. Trenutno najhitrejše grafične kartice potiskajo vodilo AGP do skrajnih meja, pa tudi gigabitna omrežja že skorajda zasedajo celotno podatkovno širino vodila PCI. Verjemite nam, to bo naslednja velika stvar pri povezljivosti PC-jev.

KAJ VI MISLITE?

Napotite se na www.pcformat slo.net/forum/ in povejte svoje mnenje.

PRIHAJATA ZNOVA

Komaj smo se navadili brezžičnega povezovanja na internet, pa se že pojavi hitrejša tehnologija. Trenutne naprave 802.11b delujejo pri 11 Mbps in se bodo kmalu umaknile napravam 802.11g, ki prenašajo podatke s 54 Mbps. Dobra novica je, da bo 802.11g navzdol združljiv s trenutno (b) tehnologijo.

ZAMUDNIKI SPET ŽUR

Zadnje čase SiOL prebija hitrostne rekorde z uvajanjem vedno hitrejše možnosti povezovanja na splet preko ADSL-ja, vendar so dobavitelji električne energije pred kratkim v EU pričeli dobavljati internetno povezavo preko električne napeljave. Sistem že dosega dvakrat višje hitrosti kot ADSL, njegova prednost pa je, da ga lahko uvedejo tudi v kraje s slabo telefonsko infrastrukturo.

Na obzorju

Več kroma kot na odbijačih avtomobilov iz šestdesetih.

Pentax Optio S

Pribl. 100.000 SIT

www.pentax.co.uk

Edina težava s prihajajočim Optiom S bi lahko bila, da bi ga izgubili v naslanjaču. Aparat naj bi bil manjši od kompleta igralnih kart in medtem ko ločljivost 3,1 megapiksla najbrž ne bo osrečila fotografskih puristov, pa bo zadostovala za vse ostale.

XS-iV Multimedia Speaker

Pribl. 25.000 SIT

www.tdk-europe.com

Tako ravni, da so že skorajda dvodimenzionalni, vendar zaradi tega naj ne bi žrtvovali kakovosti zvoka. Z uporabo tehnologije, znane kot SurfaceSound, prinašajo zvočno moč, ki je njihovi velikosti ne bi pripisali. Pa tudi cilindrični nizkotonec ni slab.

TECO RPL1000

Bo potrjeno www.relisys.co.uk

Kaj je lepšega, kot igrati *Unreal Tournament* na dva metra širokem zaslonu ali ustvariti domači kino s pomočjo projektorja? TECO-v najnovejši prenosni projektor (težak samo 2,7 kg) je ustvarjen za poslovne predstavitve, vendar je zaradi svojih leč za kratek doseg slike idealen tudi za domačo zabavo.

Wireless Optical Desktop Ice White

Pribl. 25.000 SIT

www.microsoft.com/uk/hardware

Oprostite nam, če se morda preveč navdušujemo nad tipkovnico in miško, ampak ta posebna izdaja Microsoftovega kompleta za brezžično delo je res nekaj posebnega. Izdelan je iz nekakšne jasne, polprozorne bele in srebrne plastike, je prav gotovo odlična izbira za brezžično organizacijo dnevne sobe ali sodobne pisarne. Morda nekoliko pretirano, a kljub temu lepo.

Combo Special Edition

Bo potrjeno

www.wdc.com

Brali ste torej PCF Hardcore in spoznali, da je ena stvar, ki je ne morete modificirati ali osvetliti trdi disk. Kako torej doseči, da bo vaš disk izstopal? Preprosto kupite enega teh zunanjih enot Western Digitala. Ne samo, da so hitri, temveč so tudi popoln dodatek za vaš modificiran PC. Slaba novica je, da niso na voljo v Evropi.

Naelektreno

Ena izmed novih hitrih osnovnih plošč podjetja Gigabyte. Pričakujte test že v naslednji številki.

Naslednja velika stvar

Hitrejša PC vodila

Osnovne plošče in procesorji postajajo hitrejši... znova.

SICER JE VIDETI kot eden tistih primerov, "če lahko on, bom pa še jaz", vendar smo prepričani, da je le naključje, da sta tako AMD, kot tudi Intel, istočasno objavila povečanje hitrosti vodila front-side bus (FSB) za svoje procesorje in nabore čipov.

FSB narekuje hitrost, pri kateri se informacije prenašajo med procesorjem in drugimi deli PC-ja, tako da je njegova hitrost bistvenega pomena za skupno zmogljivost sistema.

Intelova najnovejša nabora čipov, imenovana Canterwood in Springdale, prinašajo novosti in izboljšave za platformo Pentium 4, s čimer se bo hitrost vodila dvignila s 566 MHz na kar 800 MHz, plošče z obema pa bi naj bile na voljo v času, ko to berete. Govori se, da bi naj Athlon pospešil svoj FSB za Athlone s 333 MHz na 400 MHz do konca poletja in tako povečal konkurenčnost, vendar podjetje tega še ni potrdilo.

Novosti, novosti

Uradno sta nabora Canterwood in Springdale znana kot 875 in 865. Oba podpirata dvokanalni DDR400, serijski ATA, AGB 8x in seveda tehnologijo hipernitnosti. Da bi podprli novo tehnologijo, bo Intel prav tako izdal popravljene različice procesorjev P4, s taktom 2,4, 2,6, 2,8 in 3 GHz. Springdale bo na voljo v številnih različicah, z integrirano grafično kartico ali brez nje.

Canterwood prinaša enake novosti kot Springdale, pa še nekaj zraven – predvidevajo, da bi znal biti za 40 odstotkov hitrejši od trenutnega nabora 845PE. Ključna novost pri zmogljivostih Canterwooda se imenuje Intel Performance Acceleration Technology (ali PAT). PAT bi naj bil podaljšek razmišljanja ob predstavitvi lanske tehnologije hipernitnosti – prej bi rekli, da gre za učinkovito izkoriščanje tehnologije, kot za velikansko zvišanje hitrosti. Z uporabo obvodov in optimiziranih poti za prenašanje določenih vrst podatkov iz sistemskega RAM-a, lahko doseže (teoretični) prenos do 6,4 Gb/s. Izboljšanje proizvodnega procesa in hitrejši čipi bodo izdelkom dali še več moči.

"Hitrost vodila Intelovih naborov se bo dvignila s 566 MHz na 800 MHz."

AMD pa je na drugi strani precej tiho. Izid Bartona je bil precej uspešen in moramo priznati, da nismo pričakovali večjih sprememb trenutnega procesorja Athlon, vse dokler ga jeseni ne bo zamenjala 64-bitna različica. Vendar, govorice na spletu, ki so jih dodatno podžgale potrditve nekaterih večjih proizvajalcev osnovnih plošč, pravijo, da bo tudi Athlon doživel povečanje hitrosti FSB-ja. Hitrost naj bi se tokrat dvignila na 400 MHz in to bi se naj zgodilo že v naslednjih dveh mesecih. Kolikšno naj bi bilo dejansko povečanje hitrosti čipov Barton, pa zaenkrat še ni znano.

Teste vseh treh sistemov boste lahko že naslednji mesec prebrali v *PCFormatu*.

www.intel.com
www.amd.com
PCF

Zgodnja različica *Longhorn*, za katero Microsoft ne želi povedati, kako blizu resnice je.

>>WINDOWS

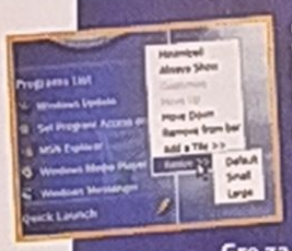
SIN XP-JA

Prvi uradni podatki so se pridružili hroščatim alfa kopijam *Longhorna*, Microsoftovemu nasledniku Windows XP...

NOVA RAZLIČICA WINDOWS je vedno zanimiva novica in videti je, da bo *Longhorn* veliko bolj pretresel naše računalnike, kot se je to zgodilo s prejšnjimi različicami. Dve hroščati alfa kopiji sta ušli iz Microsofta in sta dali le bežen vpogled v to, kaj nas čaka, vendar ju je warez skupnost kljub temu z veseljem pričakala in celo izdelala nekaj popravkov, aktivacijskih krekov in izboljšav za delovanje operacijskega sistema, ki ga nekateri imenujejo Sin XP-ja. Ampak, glede na to, da sistema ne pričakujemo pred letom 2005, je vse, kar vidite v tej hroščati različici, daleč od tistega, kar vas bo čakalo v končnem izdelku. "Naslednja različica Windows bo nadaljevala s širjenjem vizije, da so osebni računalniki bolj priročni, povezani in preprosti. Medtem, ko Microsoftov razvoj nadaljuje svojo pot, je prezgodaj, da bi povedali kaj več o prihajajočem operacijskem sistemu," je vse, kar smo lahko iztisnili iz Microsoftove predstavnice za javnost, Mui Luc. Mimogrede, *Longhorn* je le kodno ime, ki ga bodo do izida spremenili.

>>LONGHORN POD DROBNOGLEDOM

Nekaj zanimivih *Longhornovih* značilnosti.



Stranski meni

Viden v alfa različicah, ki trenutno krožijo po podezmlju. Gre za nekakšno zbirko hitrih povezav do najpogosteje uporabljanih aplikacij in datotek. Velika ura in samodejni prikazovalnik slik iz vašega imenika s slikami dodata nekaj vizualnega bliščа. Ne gre za tehnološki napredek, je pa kljub temu dokaj koristen.

Palladium

Nekateri ga primerjajo s temo iz Orwellovega romana 1984. Ali gre za dobro ali slabo zadevo, je odvisno od globine vaše Microsoft paranoje – lahko bi šlo za velik napredek na področju osebne varnosti, ali pa za to, da bo vsako vaše dejanje na PC-ju spremljano in da bo izmenjava datotek le še stvar preteklosti.

3D elementi

Živimo v času, ko je skorajda nemogoče kupiti PC brez 3D grafične podpore, zato nas veseli, da bo *Longhornov* vmesnik vseboval 3D elemente. Trenutno zadeva le izboljša izgled, namesto da bi popolnoma spremenila naš način razmišljanja o sistemu.

DVD snemanje

Še ena težava za neodvisne programe, torej. Že Windows XP podpira snemanje CD-jev, *Longhorn* pa bo omogočal neposredno snemanje domačih video posnetkov na DVD. Upajmo, da bodo do takrat formati zedinili in bomo dobili industrijski snemalni standard za DVD.

Avalon

Sicer smo ob tej besedi pričakovali kakšen viteški dodatek, vendar smo naposled odkrili, da je Avalon grafična predelava vmesnika, kar bi lahko pomenilo konec grdih Windows oken.

WinFS

Morda najpomembnejši del razvoja *Longhorna* je nov sistem "Windows Future Storage" za shranjevanje in arhiviranje datotek, ki bi lahko popolnoma spremenil način vaše uporabe PC-ja. Mesto, na katero shranjujete datoteke, bi lahko postalo nepomembno, saj bo uporabnik dobil nekakšno bazo podatkov, ki se osredotoča na vsebino datotek. Zadeva bi naj omogočila kompleksna iskanja, tako da boste lahko iskali datoteko, ki ima kar koli opraviti z elektronskimi sporočili in ne le sama sporočila.

Bradati kot

Spam naš vsakdanji

Gates misli, da bo le ostrejša zakonodaja zaustavila poplavo spama.

"POPLAVA NEŽELENIH, POGOSTO žaljivih in goljufivih elektronskih sporočil šibi naše zaupanje v tehnologijo, podjetja zaradi spama na leto izgubijo milijarde USD, poleg tega pa nevarno zmanjšujejo našo skupinsko sposobnost za dojemanje polnega potenciala tehnologije," je Gates zapisal v pismu dvema senatorjema iz komiteja za trgovino, znanost in transport. Gates je še poudaril, da se bomo lahko poplavi poštnih smeti izognili samo z ostrejšo zakonodajo in regulacijami znotraj industrije. Tako je predlagal, da kongres podpre projekt "pečata zaupanja", ki bi od pošiljateljev zahteval identifikacijo in spoštovanje industrijskih smernic, v nasprotnem primeru pa bi njihovo pošto filtrirali.

Toda – sporen je predvsem način identifikacije pošiljatelja, saj naj bi imeli tako nekateri vladni organi in dobavitelji interneta prevelik dostop do zasebnosti uporabnika, čeprav v dobi protiterorističnega zakonja in splošnega zmanjševanja človekovih pravic v zameno za "varnost", kaj takega v javnosti ne bo dvignilo veliko prahu. Po drugi strani pa se je izkazalo, da je večina naporov agencij in strokovnjakov jalovih, kajti pravi problem so "odprti" poštni strežniki po vsem svetu, ki jih spammerji prav najbolj izrabljajo, saj strežniki nimajo nameščenih niti najosnovnejših sistemov filtriranja e-pošte. Zato so ameriške varnostne agencije v sodelovanju s kolegi iz Avstralije, Kanade in Japonske, razposlale pismo operaterjem preko 1000 poštnih strežnikov in jih opozorili, da: "Takšni strežniki povzročajo težave potrošnikom iz vsega sveta in obenem škodijo ugledu vaše organizacije." Na koncu so še zahtevali, da takšne strežnike izključijo iz interneta.

Spam do dokončne in vseobsegajoče rešitve ostaja nadloga, ki jo je treba upoštevati. Slovenci sicer še nismo tako močno prizadeti, vendar so nekateri že čisto živčni. Če drugega ne, morate za zaščito pred spamom na svojem računalniku poskrbeti sami in pa seveda s *PCFormatovo* pomočjo.

BRADATI KOT
ursic@videotop.si

PCFormat Raziskuje

Spletno oglaševanje

Tomaž Bartolj začne razmišljati, zakaj sploh tako rutinirano zapira vse spletne reklame.

REKLAME NA INTERNETU. Naučile so nas ultra hitrega zapiranja podoken in ignoriranja vsega, kar je pisano in se premika. Pa vendar se včasih zgodi, da iz radovednosti kliknemo nanje ter si ogledamo izdelek, nazadnje ga pa še kupimo. Naj se na oglase jezimo, jih prezremo ali vzamemo kot nekaj dobrega?

Internet kot medij je izjemno primeren za oglaševalsko dejavnost. V Sloveniji namreč obsega že kar okoli 600.000 uporabnikov, raziskave pa kažejo, da spletu povprečno namenimo kar 10-15 % časa, ki ga namenimo medijem. Ne gre prezreti niti rezultatov "svetovne" raziskave (v njej so med drugim sodelovali tudi Microsoft, agencija Marketing Evolution, Oglaševalski raziskovalni sklad...), ki je primerjala učinkovitost oglaševanja na posameznih medijih in dokazala, da se dodatni vložek najbolje obrestuje prav pri spletnem oglaševanju. Ravno zato se lahko malce čudimo ob podatku (Mediana, 2002), da naša podjetja za tovrstno reklamiranje namenjajo le 0,8 % vložka. Čemu taka nesorazmernost?

Na tem področju nekoliko zaostajamo za Ameriko in zahodno Evropo. Mirno lahko trdimo, da se je ta panoga pri nas začela razvijati šele pred tremi leti in vsi podjetniki se moči novega medija še ne zavedajo. Bržkone se bodo stvari kmalu začele obračati na bolje, saj je ledina zaorana – v slovenskem prostoru bi lahko vzeli za vzor npr. Merkurjevo akcijo, ki se je lepo prijela in po njihovih besedah dvignila prodajo določenih izdelkov v spletni trgovini za kar 400 %. Podlaga za nadaljnji razvoj so tudi močne oglaševalske mreže, ki so sedaj prisotne tudi pri nas – Iprom, Httpool in druge.

Pravokotnik, fuj!

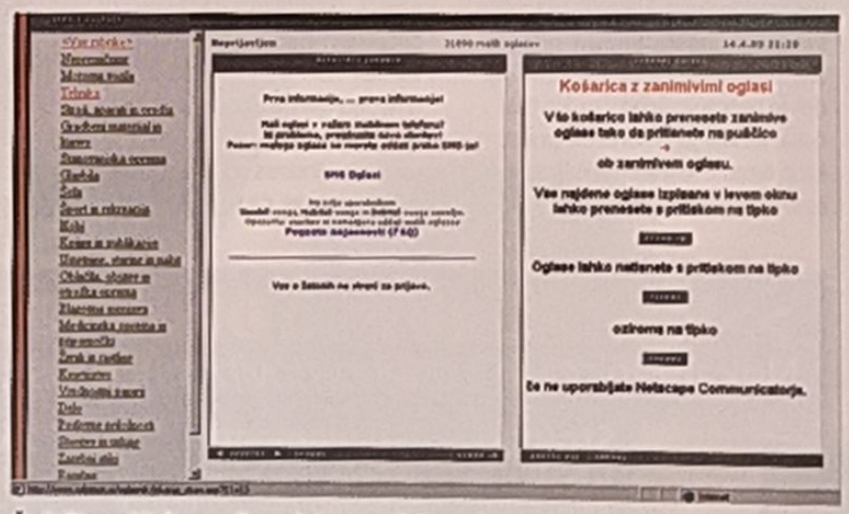
Velik korak naprej so zagotovo večpredstavnostni oglasi (drsni in lebdeči oglasi, reklamni odmori, spletni oglaševalski spoti, premikajoči oglasi, zamenjave ozadja...), ki končno zamenjujejo/dopolnjujejo stari sistem pasic – ležečih pravokotnikov. Ponujajo mnogo več svobode oglaševalskim agencijam, lažje pritegnejo uporabnikovo oko ter posledično dosegajo boljše odzive. Vsekakor so tehnike morale napredovati, saj je razmerje prikazanih oglasov in dejanskih ogledov spletnih strani začelo drastično padati – pogovarjati so se začeli o desetinah odstotka.

Med najpogostejše spletne oglaševalce tako trenutno štejemo telekomunikacijska podjetja, kozmetično industrijo, avtomobilsko industrijo, banke... Vsekakor je pri odločanju za spletno oglaševanje zelo pomemben dejavnik tudi, katero skupino ljudi želi podjetje zajeti. Pri Mobitelu so tako precej zadovoljni, saj so zanje izredno pomembni mladi, ki se zanimajo za sodobne tehnologije. Verjetno pa tako ne razmišlja specializirani proizvajalec zobnih protez...

Belo – črno

Med pozitivne strani spletnega oglaševanja tako oglaševalci, kot tudi oglaševalske mreže, radi uvrščajo merljivost učinkovitosti, povezljivost (ko enkrat stranka pride na vašo stran, jo zlahka "popeljete" še drugam), hitro prilagodljivost in sorazmerno nizko ceno.

Seveda pa so tu tudi problemi – poleg neprisotnosti nekaterih starostnih skupin, je tu še veliko uporabnikov, ki ima oglaševanje za največjo nadlogo spleta, zato reklame mirno ignorirajo. Navsezadnje pa za to seveda ni kriv medij sam, temveč ponudba in pogosto neizvirna oblika reklam. Vsi, s katerimi smo se pogovarjali, pa pravijo, da spletno oglaševanje pri nas svojo pot šele začenja in da ga tudi po zaslugi recesije čaka razcvet. Da bi le bilo vse skupaj uporabniku prijazno in ne bi preveč oviralo našega deskanja. **PCF**



Če želite več informacij o spletnem oglaševanju, vsekakor obiščite http://www.centraliprom.com/izobrazevanje.

>> MNENJA

LUKA KOGOVŠEK,
POMOČNIK DIREKTORJA, HTTPOOL D.O.O.

"Slovenski oglaševalci se vse bolj poslužujejo integriranega tržnega komuniciranja, katerega nepogrešljiv del postaja splet, s tem pa posredno tudi spletno oglaševanje. Izhajajoč iz povedanega, je realno napovedovati svetlo prihodnost slovenskemu spletnemu oglaševanju, ki se bo vse bolj približevalo razmeram v spletnem oglaševanju na svetovnem trgu."

PETER OBERČ,
IGRALEC.COM

"Ljudje so se precej razvadili. Ko se sredi filma ali športnega prenosa pojavi TV oglas, se nihče ne pritožuje. Med uporabniki spleta manjka zavedanje, da brezplačno ponujanje vsebin ni preprosto in brez stroškov. Tudi spletni mediji se morajo od nekod financirati in v Sloveniji je prodaja oglasnega prostora praktično edini način."

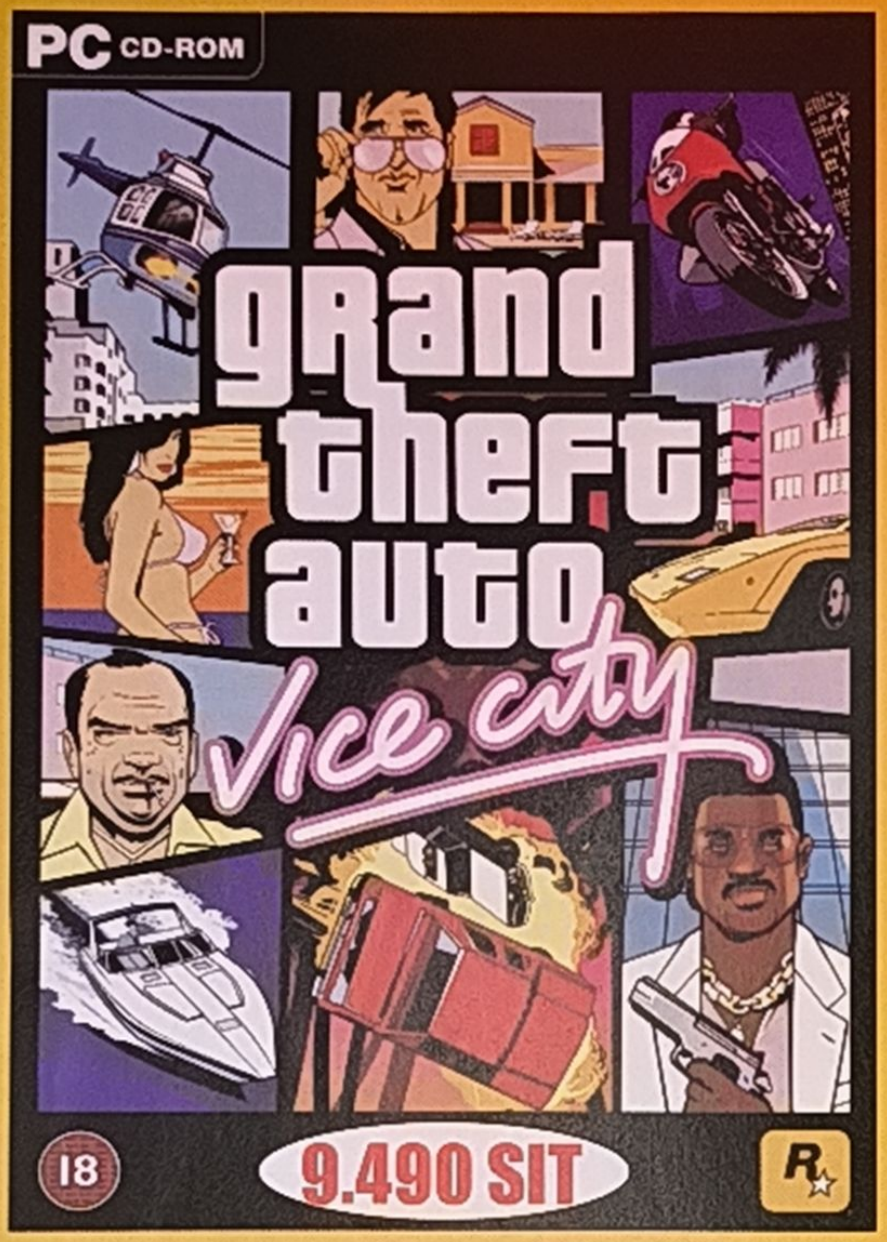
VASJA VEHOVAR,
RIS (RABA INTERNETA V SLOVENIJI)

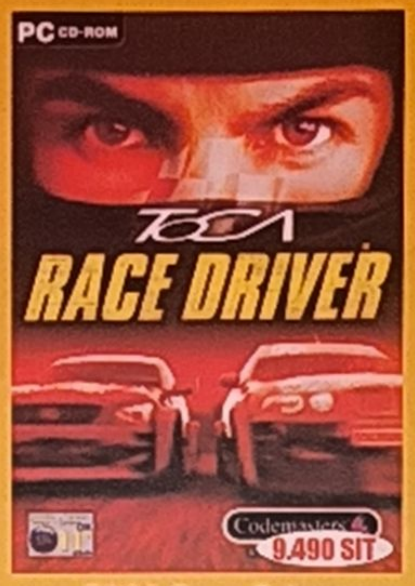
"Spletno oglaševanje je v Sloveniji še vedno premalo izkoriščeno in analizirano. Z nadaljnjo širitvijo interneta in povečano uporabo bo postajal vse pomembnejši element marketinškega komuniciranja. Pričakujemo pa lahko tudi tehnološke inovacije, ki bodo razširile spekter tovrstnega oglaševanja, predvsem v pogledu mobilnega dostopa do interneta in interaktivne televizije."

MI PRAVIMO

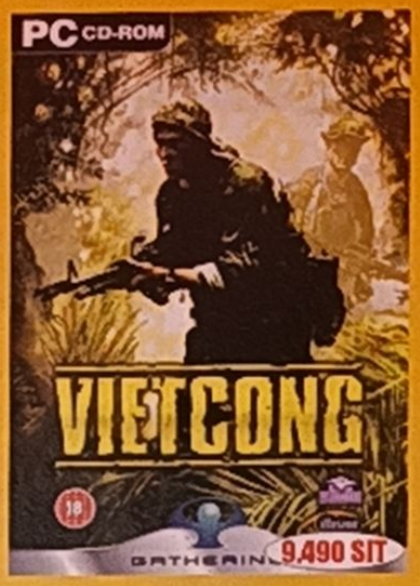
Navadili smo se oglasov na TV in radiu. Menda jih bomo preboleli tudi na internetu. Vsekakor bi moral poglavitni cilj za prihodnost biti čim manjša vsiljivost in čim manj oviranja pri deskanju. Seveda imajo oglasi precej pozitivnih lastnosti – pri življenju držijo marsikatero brezplačno stran, podjetjem predstavljajo pomembno dopolnilo bolj tradicionalnim oblikam oglaševanja, navsezadnje pa o marsičem informirajo tudi nas. Če se le ne bi odpirali ob najbolj neprimernih trenutkih in vedno pojavljali v nadležnih skupinah!

Čakanja je konec! Največji hiti za vroče poletne dneve in noči so tukaj.

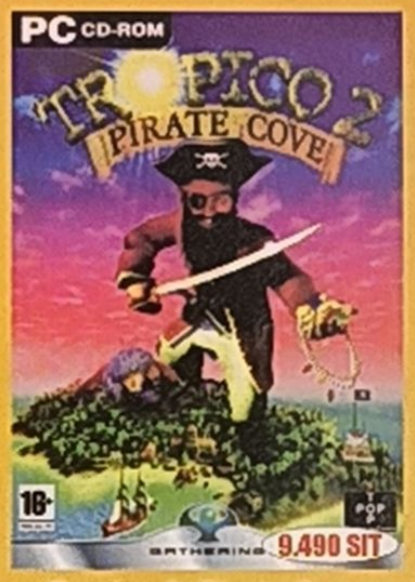




TOCA Race Driver



Vietcong



Tropico 2: Pirate Cove

Rainbow Six: Raven Shield

Grand Theft Auto: Vice CITY

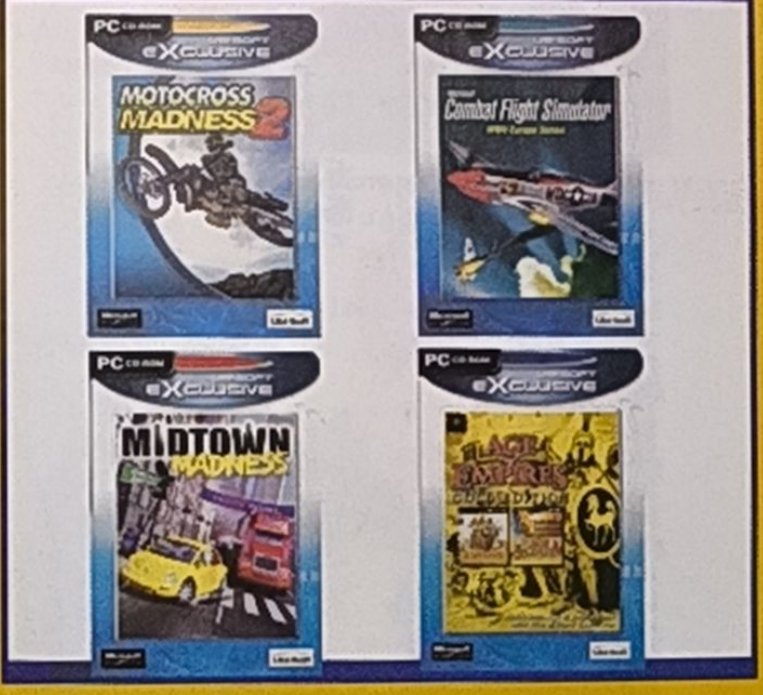
Dobrodošli v osemdeseta!

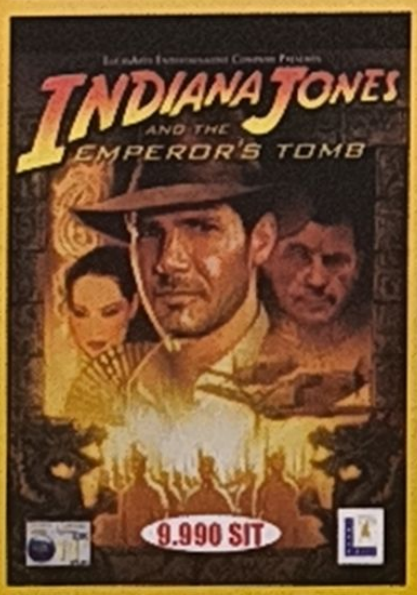
Dobrodošli v Vice City, veliko mesto, ki se širi od plaž do gozdov ter ob bližča do geta. Mesto, ki je polno užitkov, vendar tudi težav. Ste Tommy Verceti, ki ga njegov mafijski šef pošlje v Vice City. Vendar po njegovem prispetju v glamurozno metropolo Vice City ne gre vse po načrtih - Tommyju nastavijo past in izgubi vse. Šef seveda zahteva svoj denar nazaj, vendar se mu na poti znajdejo motoristične tolpe, kubanski gangsterji in pokvarjeni politiki. Očitno večina prebivalcev Vice Cityja želi videti Tommyja mrtvega - njegov edini odgovor je, da vrne udarec in prevzame mesto! PC različica najbolje prodajane PlayStation 2 igre vseh časov vas postavi v odlično izdelana 3D mesta v 80-ih letih ter vam ponudi skorajda 100 različnih vozil, več kot 40 različnih orožij in napreden sistem napredovanja po lestvici bogastva. Vstopite lahko v več kot 50 zgradb, igra pa vsebuje več kot 10 ur radijskih posnetkov z odlično glasbo iz 80-ih let. Uspešnica leta, na voljo tudi za PlayStation 2!

Exclusive serija

veliko zabave za malo denarja

Cena: 3.990 SIT





Indiana Jones And The E.T.

NOVO - Popravilo CD in DVD diskov

Ne mečite poškodovanih CD in DVD diskov proč!

Mi vam jih obnovimo da bodo delovali kot novi. S pomočjo preizkušene in patentirane tehnologije odstranimo praske s spodnje strani diska in tako omogočimo laserju, da disk znova prebere brez

TOTAL DISC CD REPAIR

NOVO - Izposoja konzole in iger za PlayStation in PlayStation 2.

VideoToP 13
>> Multimedijski center

POSTANITE ČLAN CD-ROM KLUBA IN KUPUJTE Z 10% POPUSTOM! PRI NAKUPU V TRGOVINAH ALI PREKO POŠTE DOBITE NAKUPOVALNO KARTICO ZA POPUSTE!

PRI VSAKEM 6. NAKUPU PREJMETE IGRO DARILO!
PARKIRANJE V GARAŽNI HIŠI CITY!
PRI NAKUPU NAD 4.000 SIT PREJMETE BON ZA BREZPLAČNO PARKIRANJE!

Vita Kraigherja 5, 2000 Maribor, City Center,
Tel.:02 / 234-12-52
PON - PET: 09h - 20h, SOBOTA 09h - 14h
www.videoton.si

BESEDA MESECA

FSB

Kratica za Front Side BUS – sistemsko vodilo na osnovni plošči, ki povezuje centralni procesor s sistemskim pomnilnikom in dalje z drugimi napravami, priklopljenimi na osnovno ploščo.

>>GRAFIČNE KARTICE

Kartice še kar prihajajo

nVIDIA je napovedala nove grafične kartice, ki temeljijo na naboru NV35. Kje se bo ustavilo?

DANDANES NE moremo pričakovati, da bodo računalniške komponente na policah trgovin stale dalj časa, a gre tudi po teh standardih tržišče grafičnih kartic prehitro naprej. Glede na to, da trpimo za pomanjkanjem novih kartic tako od ATI-ja, kot tudi od nVIDIE, bi menili, da bo prišlo do premora, v katerem bi ljudje dejansko imeli čas, da kupijo kakšno kartico.

Ampak, nVIDII prav gotovo ni všeč, da je njena kartica GeForce FX 5800 Ultra na prestolu preživela le nekaj tednov, dokler je ni izrinil Radeon 9800 Pro, in zaradi tega že načrtuje zamenjavo celotne serije 5800 (ki temelji na čipu NV30) in zamenjavo le-te s tremi visokozmogljivimi karticami, ki temeljijo na njihovem novem naboru.

Podjetje pravi, da bo pričelo s pošiljanjem NV35 v trgovine v času, ko se bo ta revija znašla na prodajnih mestih. Ime nove kartice v času zaključka redakcije še ni bilo znano, ampak najhitrejši dve kartici bosta najbrž poimenovani 5900 in 5900 Ultra. Kartici bosta sicer še vedno precej veliki – po velikosti bi naj bili enaki karticam Voodoo 5, potrebovali bosta ločeno napajanje in bosta zasedli prvi vtič PCI– vendar nVIDIA trdi, da je nova rešitev za hlajenje tišja od ventilatorjev za procesor.

Nove kartice bodo sicer uporabljale pomnilnik DDR in ne DDRII, vendar bi naj 5900 Ultra podvojila rezultate 5800 Ultra v testih senčenja, pri hitrostih 450/850 MHz za 5900 Ultra in 400/800 MHz za njeno sestrico. Tretja kartica bi naj spadala v srednji cenovni razred ter bo nekoliko hitrejša od trenutnega modela 5600. Prav tako bo imela 128 Mb RAM-a, vse kartice pa se bodo ponašale s CineFix 2 in Intellisample 2, izboljšanima različicama pogonov za NV30.

V naslednji številki vam bomo prinesli test NV35, pogovorili pa se bomo tudi z ustanoviteljem nVIDIE Jen-Hsun Huang-om. Pričakujemo tudi nekaj naprednih igre, ki naj bi popolnoma izkoriščale DirectX 9.

PCF

Na voljo je nova različica tehnološke demonstracije, ki je boljša od Dawn, vendar nam nVIDIA ni dovolila, da bi zajeli posnetke zaslonov.

>>TEHNOLOGIJA

IZKLOPITE ELEKTRIČNE KABLE

Revolucionarna energetska plošča vam omogoča napolniti vaše priljubljene dodatke, ne da bi jih vklopili v električno omrežje.

GOTOVO STE ŽE SITI TEGA, DA MORATE za vsak aparat naokrog vlačiti poseben električni kabel? Potem je ta energetska plošča rešitev za vas. Podlaga prenaša energijo poljubnemu številu naprav s pomočjo magnetne indukcije in to z enako intenziteto, kot klasični električni kabli. Povezava ni potrebna, zadeva je preprosta za uporabo in je celo varnejša od klasičnih električnih kablov. Sestavlja jo glavna naprava, ki je debela manj kot en milimeter in plošča, na katero se zadeva položi. Zahvaljujoč nizkim stroškom izdelave nove tehnologije, bi lahko hitro postala tako uporabna, kot so električne vtičnice. Proizvajalec SplashPower se trenutno dogovarja s številnimi proizvajalci dlančnikov o tem, da bi tehnologijo pričeli vgrajevati v svoje izdelke. **www.splashpower.com**

Ali ta plošča pomeni konec za številne električne kable?

Pred poroto

KRIV ALI NEDOLŽEN?

Predstavnik industrije poda svoje mnenje – nato pa vi sodite. **Jodie Cadieux** iz **Microsofta** pove, zakaj je Win XP Media Centre prihodnost domače zabave.

PCF Med katere izdelke iz serije Windows XP lahko torej uvrstimo XP Media Centre?
Jodie Media Centre je zasnovan na XP Pro – ne gre za posebno izdajo in deluje tudi na navadnem računalniku. Edina razlika je ta, da prihaja z integriranim vmesnikom, ki je zasnovan na digitalni zabavi. Prav tako bo vse skupaj mogoče krmiliti z daljinskim krmilnikom.

PCF In kaj točno bo počel?
Jodie Media Centre v sistem integrira digitalno zabavo – vključno s TV v živo z možnostjo snemanja videa, digitalno glasbo, digitalni video, DVD in digitalno fotografijo – s svobodo in prikladnostjo daljinskega krmiljenja. Naj pričnem razlago z glasbo, ker sem velika ljubiteljica glasbe in si lastim več kot 4.000 CD-jev. Media Centre bo omogočal iskanje skladb po različnih kriterijih, kot so album, izvajalec, predvajalni seznam (v formatih WMA in Real). Prav tako lahko vidite, katera skladba se predvaja. Media Centre je idealen za digitalne fotografe, saj omogoča ogled in razvrščanje fotografij, izdelavo digitalnih predstavitev z diapozitivi, dodajanje posnetkov in urejanje video posnetkov. S pomočjo Media Centra boste lahko snemali in urejali programe ter določali urnike snemanja in predvajanja. Osebni snemalnik omogoča snemanje posamičnih epizod ali celotnih serij ter enostavno upravljanje z urniki snemanja. Elektronski programski vodič omogoča iskanje najljubših oddaj ali iskanje po kategorijah – na primer šport. Preko interneta boste lahko sneli 14-dnevno različico vodiča. Vključen je tudi predvajalnik DVD-jev.

PCF Se bo program prodajal ločeno?
Jodie Ne. Media Centre bo mogoče kupiti samo skupaj z novim računalnikom, ker je strojna oprema zelo pomembna. Microsoft ima pogodbe z 29 proizvajalci računalnikov v ZDA in trenutno išče partnerje tudi drugje. Programska oprema bo na voljo za najrazličnejše oblike PC-jev, od notesnikov do namiznih računalnikov.

PCF In koliko bo Media Centre stal?
Jodie Cene za Evropo in daturni izdaje še niso znani, HP v ZDA pa prodaja tri modele računalnikov s tem sistemom, in sicer za 1.349 USD, 1.649 USD oz. 2.000 USD. Alienware je izdelal krasen Shuttle PC s Klipschevimi zvočniki za 3.000 USD (pribl. 600.000 SIT). Na voljo je tudi nekaj fantastičnih nakupov – eden od proizvajalcev prodaja Media Centre PC, skupaj s 100-centimetrskim plazmatskim zaslonom za 4.000 USD (pribl. 800.000 SIT).

PCF Ali ne bo ceneje, če se odločimo za ločen nakup strojne opreme in namenskih programov, ki omogočajo vse našteto, namesto da bi kupovali nov PC samo zato, da bi lahko uporabljali ta sistem?
Jodie Pravi navdušenci se za Media Centre mogoče res ne bodo odločali, a smo prepričani, da se bo večina uporabnikov raje odločila za zaokrožen paket, ki je enostaven za uporabo in ponuja vse funkcije že v osnovnem vmesniku.

PCF In kdaj bo stvar izšla?
Jodie Datum izida v Evropi še ni določen, upamo pa, da bodo beta testne enote že kmalu na voljo medijem.

>>VAŠA SODBA Iz forumov

TTrooper3 Hmm, da vidimo. ZA: glasbeni stolp, televizor in še kaj na enem mestu, preprosta uporaba s pomočjo "daljinca" z IR povezavo, korak naprej v razvoju zabavne in profesionalne programske opreme, primeren za vso družino. PROTI: Win XP Media Center = Win XP Pro + multimedijski dodatki, požrešen kot le kaj, potrebna dodatna oprema -> luknja v denarnici, še ena od neštetih verzij Win XP.
FW|Tecman Konec koncev – če so ciljni potrošniki ljudje, ki se jim več daljinskih krmilnikov zdi preveč "out" in rabijo M$ovo zadevico, ki to vse združi, naj jih tisti ljudje kupujejo, ne? Se vam ne zdi znano? "Posplošimo vse, naj uporabljajo samo naše izdelke!" Jaz se zadeve ne dotaknem z desetmetrsko palico. Ah ja, tale "vse v enem"... Včasih se taka stvar enostavno razleti, ker poskušajo toliko stlačiti v omejen prostor, da zadeva popusti pod pritiskom.

VI PRAVITE KRIV!

Nagradna igra

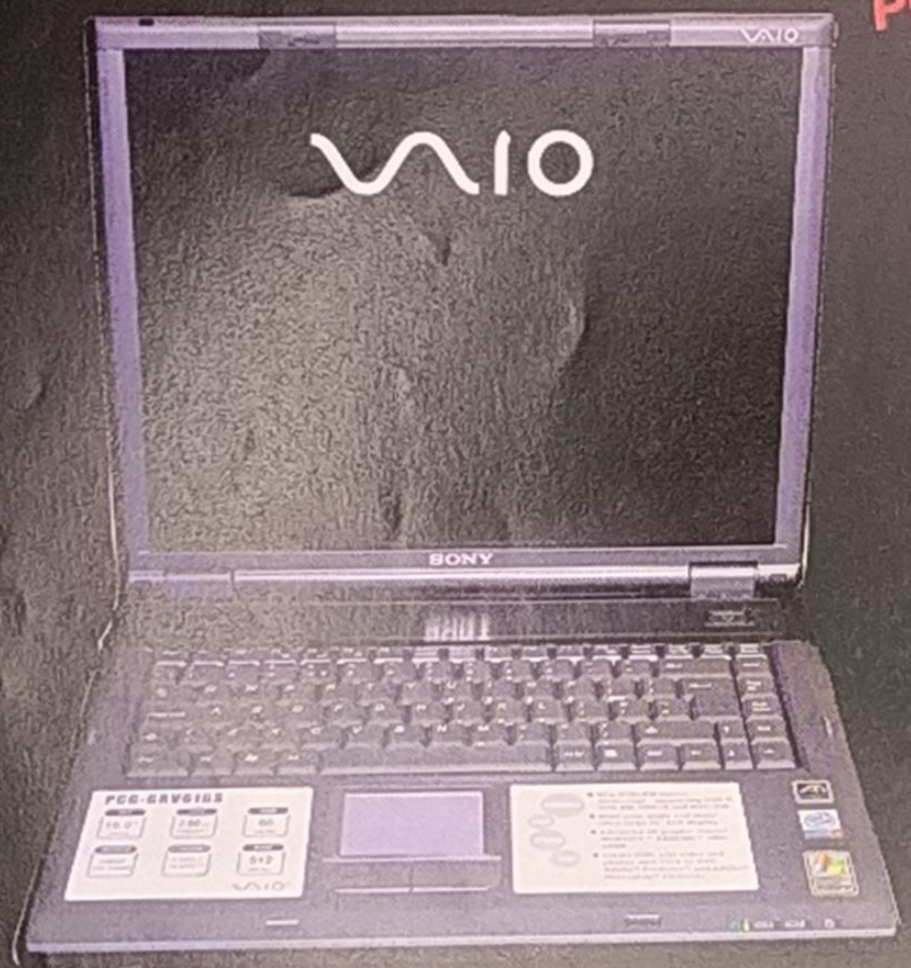
Lara Croft nagrajuje.

Spoštovane pustolovke in avanturisti, vaša vzornica, prelestna prsata gospodična Lara Croft v znak prihoda prihajajoče (zagotove) uspešnice *Lara Croft Tomb Raider: Angel of Darkness* prireja veličastno nagradno igro, v kateri bo srečnim izžrebancem podelila 3 kipce s svojo podobo, eno ultra moderno pustolovsko jakno ter pet majic, primernih za razkazovanje poudarjenih oblin v vročih poletnih dnevih.

Lara vse potencialne udeležence naproša, da spišejo 200 besed v njeno čast in povedo, v kakšni vlogi bi jo najraje spremljali na njenih pohajkovanjih po grobnicah – recimo kot osebni strežaj, šerpa ali česarkoli se boste že domislili. Seveda povejte tudi nekaj o idealni avanturi, v katero bi se spustili z njo. Svoje domislice pošljite najpozneje do 20. junija (kar je le nekaj dni pred izidom igre) na naslov **pismaŽpcformatslo.net** ali na **PCFormat, Trg Revolucije 2, 2000 Maribor**. Pohitite, Lara že čaka na najboljše žrebce... eee, khm... literate. Prisrčno so vabljene tudi vse predstavnice nežnejšega spola, medtem ko se naš Tomaž Bartolj pripravlja na opis igre v naslednji številki.

Harvey Norman

POSEBNA PONUDBA!



SONY PCG-GRV616S

Procesor Intel Pentium4 2.6 GHz
Pomnilnik 512MB DDR RAM
Trdi disk 60 Gb
Kombinirana enota DVDRW/CDRW
Grafična kartica Radeon Mobility 9000 64 Mb DDR
Modem v.90
Omrežna kartica 10/100
Zaslon 16" TFT 1280x1024
Firewire vmesnik
Li-ion baterija
WIN XP Home edition

CENA: 809.990,00 SIT

Največja izbira računalniške in druge večpredstavnostne opreme na enem mestu.

Doživetje vredno ogleda!

ODPRTO SEDEM DNI V TEDNU

Šokantna prihodnost

KRISTALNA KROGLA

Prihodnost je tukaj Ne dovolite da vas preseneti.

Očesna mrežnica in varnost

Telesna varnost je že nekaj običajnega v industriji PC-jev.

PRED DVEMA LETOMA je ameriška vlada ustanovila Biometrics Management Office za ocenjevanje biometričnih tehnologij, ki jih razvijajo privatna podjetja. Sedaj raziskave kažejo, da bo povečana nevarnost za podatke sprožila splošno uporabo ZF tehnologije, ki ljudi identificira po obliki obraza, vzorcu šarenice ali prstnih odtisih (vse to v povezavi z gesli in kodami PIN). Vse zveni močno Bondovsko, vendar tehnologija že obstaja, veliko korporacij pa jo uporablja za dodatno zaščito informacij.

Vsem so znane lanske zgodbe o ukradenih občutljivih vojaških prenosnikih; IBM-ovci trdijo, da so spomladi 2001 sunili kar 500.000 prenosnih računalnikov v skupni vrednosti 750 milijonov evrov. Nova serija IBM-ovih ThinkPadov in NetVist ima naprave proti kraji, kot so bralniki prstnih odtisov, da še enkrat zagotovijo, da gre za pravega uporabnika, ko vtipkate geslo za Windows XP; sledilne broške, ki zapiskajo, če je prenosnik preveč oddaljen in strojni čip Asset RFID, ki sproži alarm ko gre naprava skozi senzorje.

IBM-ov Security Subsystem poskrbi za strojno enkripcijo, ki jo lahko prekoračite le s *frazami*, ne besedami.

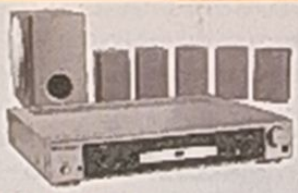
NE-KLONI

Biološki projekti pri Genetic Savings & Clone imajo za rezultat CC, leto dni staro mačko, ki sploh ni podobna staršem. Izvirnik, Rainbow, je bel, s črnimi in oranžnimi lisami, medtem ko je Carbon Copy progast, s sivo in belo dlako. In medtem ko je debelušni Rainbow miren, je CC suh in navihan. Ameriško podjetje GSaC upa, da si bodo ljudje želeli kopij svojih domačih ljubljenčkov. So pa ugotovili, da tudi popoln vzorec ne zagotavlja identičnega rezultata.

www.savingsandclone.com

WAITEC

DVD-X56S
DVD HOME PLAYER
DVD, CD/MP3,
SCVD, DVCD
5.1 Dolby Surround
(Digital output)
23.400



DVD HT60
DVD HOME THEATRE
DVD, CD/MP3, SCVD, DVCS, RDS radio,
4x sateliti + center 18W + Subwoofer 30W
5.1 AC3 Dolby Surround 120W
Daljinsko upravljanje
48.900

CADDY 238
Digitalni fotoaparat
2M Pixel 1600x1200
3M Pixel 2024x1563, Hw interp.
1,5" LCD display
USB, Flesh, White balance
16Mb Flash spomin +
ext slot za SD
34.900

Funky
MP3 predvajalnik
Mp3 buffer: 480s
Audio buffer: 120s
slušalke & line out
Equalizer, ID 3 Tag
Slušalke
Daljinski upravljalec
Teža: 275 gr
23.900

Glam
MP3 predvajalnik
Mp3 buffer: 120s
Audio buffer: 40s
slušalke & line out
Equalizer, ID 3 Tag
Slušalke
Teža: 275 gr
19.900

Distribucija za Slovenijo:
acord international group
Acord 92 d.o.o.

Prodajna mesta: BIG BANG: Celje, Jesenice, Koper, Kranj, Ljubljana - BTC - Rudnik, Maribor, Ptuj; POWER PLUS: Celje, Ljubljana, Maribor; HARVEY NORMAN: Ljubljana; JANUS TRADE d.o.o.: Lesce, Celje; BOF: Ljubljana; MENTIS: Dravograd, Maribor; Sl. Bistrica, Velenje; TECH-TRADE CENTER: d.o.o.: Ljubljana; MEDIADOME: M. Sobota; MELER RAČ. INŽENIRING: Fiwa; IMPRINT d.o.o.: Celje; AVTO-IZZIV: Vrhnika; MELCM d.o.o.: Trbovlje; CONRAD ELECTRONIC: Ljubljana, Kriško; ACE: Ljubljana

fwd>>fwd>>

Pomlad je v polnem razcvetu in mesec ljubezni je naredil svoje...

Mesec ljubezni nas je prevzel, prizadel in obnorel, pa če si tega želimo ali ne. Nekoga moraš imeti rad, kajne? Pa čeprav... o okusih je resnično neumestno razpravljati in resnično ne vidim tehtnejšega razloga, zakaj kdo ne bi mogel resnično imeti rad... svojega jeklenega konjička. Uh... to ni prav zvenelo, kajne?

Pomlad, pravijo, je čas sprememb - na bolje. In čas, ko moramo biti pogumni, pustolovski in predvsem prepričani sami vase. Se vam ne zdi, da bi bil počasi čas, da poveste svojemu šefu, kar mu gre in si poiščete službo, v kateri boste dejansko uživali?

Konec pomladi je seveda čas, ko ljubitelji nogometa pridejo na svoj račun - najrazličnejše Lige prvakov in zaključki državnih prvenstev bi naj bile silno zanimive. Njihove boljše polovice, ki jih žogobrc niti najmanj ne gane, pa imajo čast doživljati tiste redke trenutke, ko je celo vreden ogleda...

Pozna pomlad je seveda tudi čas, ko se profesionalni kolesarji prično pojati po hribih in dolinah. To niti ni tako zanimivo. Bolj zanimivi so trenutki, ki si v premoru med dirkami kak ljubitelj športa "sposodi" eno od prototipnih koles in potem objavijo ceno "sposojenega" artikla. Tatovi koles dobro živijo, vam povem.

ALEKS KROTOSKI

Aleks Krotoski je glasna Američanka v kultni igričarski televizijski oddaji BITS, nato pa skupaj z lainom Leejem ustvarjala Thumb Bandist. Trenutno piše doktorsko disertacijo iz psihologije iger in vloge žensk v igričarski industriji.

PCF Na BITS si bila ena od treh deklet, ki ste vodile oddajo, namenjeno pretežno moški igričarski publiki. Te je to kdaj motilo?

Aleks Niti najmanj – me tri smo svoj čas igrale neprimerno več, kot kateri koli fant. Oddaja BITS nam je bila strašansko všeč predvsem zato, ker smo jo pisale same, ustvarjala jo je pa izjemno majhna ekipa. To je sicer pomenilo delo pozno v noč in dolge sestanke, na katerih smo raziskovali nove nore ideje, kar je bilo utrujajoče. Odločati smo se morali, katere igre so dovolj zanimive, da jih lahko vključimo v oddajo. Nikoli se pa nisem počutila izkoriščane – ne glede na naravo same oddaje in da smo jo vodila tri dekleta, ki smo morala nositi oprijete majice... Nič se ne more primerjati s tem, kar smo počeli. Thumb Bandits se je sicer predvajala kar nekaj časa, a Graham Norton, lain in jaz nismo imeli tolikšnega nadzora, zato ni bilo tako razburljivo.

PCF Vseeno pa si zapustila dekleti in se pridružila moškemu voditelju, lainu Leeju – ki je bil boljši igralec?

Aleks Ni čisto tako. Iain je pravi strateg in prav uživa, ko me premaga v *GoldenEye*, kar me zelo jezi. Sodelovati sva pa pričela zato, ker mi je prijatelj povedal, da me Iain pozna. Ker je bil Iain zelo znan voditelj, sem bila seveda počaščena. Takšne izjave me vedno navdušijo – kot takrat, ko je znani britanski komik Simon Pegg povedal, da je najljubša oddaja enega od njegovih likov prav BITS. To je bilo tako kul! Ko sva se z lainom prvič srečala, sva se ga na mrtvo napila in igrala *Time Crisis II*, kjer sem ga premagala, da je bilo kar hudo. Mislim, da sem v Halu najboljša.

PCF A ti je kdaj nerodno, da se je tvoja nekdanja sovoditeljica Emily Bouff odločila za iskanje slave v pornografiji?

Aleks Sploh ne. Njen imidž je popoln za to, kar počne in kar ima najraje – sedaj dela programe o kultnih filmih. Po mojem je to izjemno in ona je prava oseba za to. Na televiziji dela precej dlje kot jaz in ve, kako se stvarem streže. Emily Dunn je tudi še vedno na televiziji. Sedaj vodi igričarske oddaje na kanalu, specializiranem za ZF. Oddaja, ki smo jo vodile skupaj, nas je zelo zbližala. Letos se bom poročila in Emily Dunn bo moja družica, na poroko pa prideta tudi Bouff in Aldo (Palumbo, producent BITS).

PCF Slišali smo, da boš televizijsko slavo zamenjala za akademsko – z doktoratom na področju psihologije iger. Kako to?

Aleks Danes se veliko strokovnjakov ukvarja z igrami in igranjem. Mieni so se igre vedno zdele zelo pozitivno orodje, s pomočjo katerega se je mogoče naučiti reševanja problemov. Ko naletite na prepreko, morate razmišljati tridimenzionalno, če jo želite premagati. *Zelda* je zelo odprta za takšno razmišljanje – problema se lahko lotite na veliko različnih načinov. Če uspete problem rešiti z lateralnim razmišljanjem, ki ste ga vajeni iz resničnega življenja, vam to dejansko lahko pomaga pri reševanju realnih problemov. Seveda od iger ni mogoče pričakovati, da bodo spremenile vašo osebnost, lahko pa eksperimentirate zunaj realnosti v socialnih skupinah online. Poznam dekle, ki je imela stabilno heteroseksualno razmerje, se priključila online skupnosti in postala lezbijka. Igro igranja vlog je uporabila za raziskovanje različnih vidikov lastne osebnosti. Seveda zveni čudno, je pa tudi razburljivo – kot bi brali kak roman Williama Gibsona. Ljudje dejansko uporabljajo online igre kot paralelne svetove, s pomočjo katerih lahko preizkušajo različne stvari.

Julian Dibell je napisal članek, ki me je prav navdušil, z naslovom Posilstvo v kiber-vesolju. Članek je razburkal moje mišljenje in razmišljanje o igranju preko interneta, govoril pa je o treh likih v MUD-u, ki so dobesedno ugrabili lik nekega dekleta in ga prisilili v spolnost. Vsekakor gre za izredno zanimiv socialni pojav. Pred kratkim je Dibell objavil še en zanimiv članek, v katerem govori o *EverQuestu* in ugotavlja, da gre za 76. najbogatejši narod na svetu (po najnovejših raziskavah lahko igralci povprečno zaslužijo 3,42 USD za vsako uro igranja, kar pomeni, da skupno proizvedejo za 5 mio USD bruto "izvoza" letno – Urednik). Te igre so odgovorne za kar nekaj zanimivih akademskih študij.

"Poznam dekle, ki je imela stabilno heteroseksualno razmerje, se priključila online skupnosti in postala lezbijka.

PCF Te nič ne skrbi, da bi se ljudje pričeli počutiti preveč udobno v kiber-vesolju?

Aleks: Vem, da sem nagnjena k odvisnosti, zato se moram kontrolirati. Pred kratkim so me povabili na pogovorno oddajo kot gostjo. Vsem je bilo neprijetno, ko sem povedala, da določenih iger nikoli ne bi želela igrati, ker so preveč zasvojljive. Dobro vem, da bi se zaljubila v njih in ne bi mogla nehati. Določeni ljudje v igričarski industriji so prav obsedeni z idejo, da igre niso zasvojljive in da z njimi ni mogoče povezati nobene oblike zasvojenosti, a to sploh ni res.

PCF Kaj je takšnega na igrah, da se ti zdijo tako razburljive? Se število deklet, ki igrajo, veča?

Aleks Najbolj mi je všeč socialni vidik

Digitalni fotoaparat 3,3 MIO PIK... od 37.200 SIT dalje!
TECH TRADE CENTER
MP3/VIDEO/CD predvajalnik samo 19.080 SIT
OSEBNI RAČUNALNIK ... od 73.990 SIT dalje!
DISKI, RAMI, PROCESORJI, OSNOVNE PLOŠČE,...
CD mediji 90min/25kos ... samo 1.990 SIT
Vse cene so z DDV.
V sodelovanju z: AVTERA
Tel:01/434-01-00 Fax: 01/434-01-09 Naslov: Vošnjakova 5, 1000 Ljubljana

igranja z drugimi ljudmi. Tehnologija se je izboljšala in dovoljuje globlje igre, ki so ženskam po mojem mnenju bolj všeč. Ženske imamo rade zgodbo. Privlači me tudi način, na katerega lahko sodeluješ in se dejansko stopiš s svojim likom. V igrah si pogosto izberem moški lik, kar ženske pogosto počnejo. Moški to počno še pogosteje, saj so prepričani, da so ženske protežirane in da so deležne več pomoči in orožij.

PCF Torej so ženski liki bolj nevarni od moških?
Aleks Točno! Po horoskopu sem tehtnica, zato se težko odločam. Všeč mi je, če sem lahko vsak dan nekdo drug.

PCF Pa se ti ne zdi, da so dežele mečevanja in magije rezervirane za piflarske mulce?
Aleks *EverQuest* je ena najboljših iger na svetu in je polna orkov in vilincev. Obstaja še ena igra, ki sicer še ni izšla, a me je čisto obsedla – www.there.com. Podobna je *Sims*, kar pomeni, da dobite svoj lik, ga oblečete in mu daste osebnost – zanj lahko celo kupite obleko znanih blagovnih znamk, kot sta Nike ali Levi's. Igra se bo prodajala kot korporativno orodje za globalne internetne konference. Ker pa lahko napredujete in služite navidezni denar, pa gre vseeno za igro.

PCF Kaj ti je iz BITS ostalo v najlepčem spominu?
Aleks V eni od oddaj smo prikazovali naše najljubše trenutke iz strelskih iger. Bouff je bila Lara Croft, ki kriče pada s precejšnje višine, jaz sem pa Emily pomazala s ketchupom. Nato sem ležala na tleh kot eden od surovin iz *Kingpina*, na spodnji del kamere pa smo prilepili plastično puško. Malce smo se igrali posebne učinke, da je izgledalo, kot da so mi odstrelili roko – tako se še nisem smejala, na voljo smo pa imeli zelo malo časa, tako da smo morali posneti vse v prvo. Celoten program je bil blazno zabaven

PCF Si še vedno pripravljena živeti in umreti za igre?
Aleks Brez dvoma. Komaj čakam na to, kar nam bo prinesla nova revolucija v igričarski industriji – procesno ali vizualno. Bo vse v 3D? Ali pa bo, kot v Cronenbergovem filmu ExistenZ, igra povezana z mojo hrbtenico? Igre so v tem trenutku na pravi prelomnici. Mogoče se bo grafični del igre v prihodnje obdeloval v celoti izven centralnega procesorja, da bi ta lahko izvajal druge procese. To bi igranje poneslo na čisto nov nivo in omogočilo veliko večjo stopnjo interakcije igralca z računalnikom in igro.

PCF

Meni so se igre vedno zdele zelo pozitivno orodje, s pomočjo katerega se je mogoče naučiti reševanja problemov. Ko naletite na prepreko, morate razmišljati tridimenzionalno, če jo želite premagati.

KAJ JE BITS?

BITS, igričarska oddaja na britanskem Channel 4, je imela nenavadno ekipo voditeljic – Aleks, Emily in Emily B so enkrat tedensko predstavile novosti iz sveta iger, igrale najnovejše naslove in intervjuvale največja imena industrije.

Oddaja Thumb Bandits je skoraj neposredno nasledila BITS, gre pa za neke vrste "dvoboj" med Aleks in Ianom, ki se skozi večino oddaj več ali manj prepirata o vsem mogočem, kar zadeva igričarski svet.

Vsebina diska

Celotni programi/Demo igre/Orodja PCF Superdisk

POZDRAV POLETJU

Velika novica tega meseca je napoved nadaljevanja ene najboljših PC iger vseh časov. Četudi niste igralec iger, ste *Half-Life* preprosto morali igrati. Ob izidu je prinesel vzdušje, ki vas popolnoma prevzame, izvirno igralnost in zanimivo zgodbo, s prihodom brezplačnega moda *Counter-Strike* pa je postal tudi najbolj igrana online igra vseh časov. Če ga še niste igrali, je še vedno čas, da to storite, več o *Half-Life 2* pa so spisali kolegi iz igričarskega uredništva.

Meni torej preostane, da vam predstavim tokratne diske. Po mojem mnenju vam prinašamo dva celotna programa, ki sta med najboljšimi celotnimi programi, ki smo vam jih ponudili doslej – *Instant CD/DVD* ter *ShowShifter*. Oba vam pomagata PC kar najbolje izkoristiti in bosta s svojo kakovostjo gotovo služila marsikomu. Sporočite nam na našem forumu (**www.pcformatslo.net/forum/**), kako sta vam všeč.

nebojsa@videotop.si

TOKRATNE NAJ DEMO IGRE

RISE OF NATIONS
Igralni demo vam predstavlja realnočasovno strategijo s 3D enotami. V demo različici najdete štiri izmed 18 ljudstev iz izvirnika in štiri različne mape.

AIRPORT TYCOON 2
Pred vami je demo različica nadaljevanja 3D managerske simulacije *Airport Tycoon 2*. Ustvarite in uspešno vodite letališče.

SPACE STATION MANAGER
Kot upravitelj orbitalne postaje, s svojo kreativnostjo in domišljijo rešujte težave. Srečajte se z logistiko ter uravnotežite vire.

TONY HAWK PRO SKATER 4
Skočite na skate in zaigrajte najboljšo simulacijo rolkanja. Četrto nadaljevanje *Tony Hawka* prinaša kar nekaj izboljšav.

LINE OF SIGHT: VIETNAM
Mladi ostrostrelec je dodeljen četi v Vietnamu. Njegova naloga: razbitje sovražnikovega poveljstva, izvidništvo in nočne zasede.

WARRIOR KINGS: BATTLES
Nadaljevanje lanske 3D strategije. *Battles* prinašajo izboljšane načine igranja ter tudi nekaj novosti na bojnem polju.

INSTANT CD/DVD

Celoten program

Najbrž eden najboljših programov na našem disku vseh časov – popolna aplikacija za snemanje CD-jev in DVD-jev in avtoring. Vsak uporabnik PC-ja, ki da kaj nase, ne bi smel biti brez zapisovalne enote. Snemanje diskov je najučinkovitejši način prenašanja večjih količin podatkov – naj gre pri tem za kopiranje pomembnih datotek, ustvarjanje glasbenih kompilacij ali izdelavo rezervnih kopij podatkov.

InstantCD/DVD je skupek orodij, ki jih potrebujete za snemanje diskov z najrazličnejšimi vsebinami, glasbo, filmi ali podatki. Tukaj je tudi *InstantCopy*, s pomočjo katerega boste na preprost način ustvarili kopijo CD-ja, prejeli pa ste tudi *InstantVideo*, ki bo vaše filme kodiral v format VideoCD, tako da jih boste lahko predvajali v večini predvajalnikov DVD. Vendar program prinaša še dve presenečenji. Prva je orodje za izdelavo varnostnih kopij, tukaj pa sta tudi *InstantMusic*, orodje za ustvarjanje glasbe in *InstantWrite*, ki vam omogoča dostop do zapisovalnika tako, kot da bi šlo za disk.

SHOWSHIFTER 1.55

Celoten program

Druga odlična aplikacija, ki vam jo prinašamo ta mesec, vam omogoča, da svoj zaprašeni PC spremenite v večpredstavnostno zabavno rešitev za vaš dom. Gledanje in snemanje TV programa na PC-ju je te dni postalo veliko bolj smiselno kakor poprej. Cene diskov padajo, zmogljivost se povečuje, TV kartice pa so na voljo le za nekaj več denarja, kolikor bi ga odšteli za obilnejše kosilo. Sicer zadeva resda (še) ni tako preprosta, vendar smo prepričani, da ne boste želeli čakati do prihoda Win XP Media Centra.

Program vam omogoča snemanje TV programa, program pa je ustvarjen z mislijo na centralno zabavno rešitev za vaš dom. Če si lastite grafično kartico s TV izhodom, lahko s pomočjo tega programa in daljinskega krmilnika za svojo TV kartico ustvarite centralno domače vozlišče za zabavo.

FIREGRAPHIC 4

Celoten program

Če ste pravi večpredstavnostni uporabnik računalnika, je velika verjetnost, da je vaš disk že prepoln najrazličnejših slik – naj so to fotografije z vašega digitalnega fotoaparata, skenirane fotografije ali pa slike z interneta. Windows vključujejo pregledovanje slik vendar vam lahko iskanje vzame veliko časa.

Firegraphic 4.0 prihaja na pomoč ter vam omogoča pregledovanje celotnega imenika hkrati. Program prav tako ponuja kar nekaj orodij za organizacijo in iskanje datotek. Na voljo so možnosti za opis posameznih slik s pomočjo ključnih besed, pogosto uporabljene slike pa so na ločenem seznamu, do katerega dostopate hitro in preprosto. Ponuja tudi osnovne možnosti za urejanje slik.

MODI IN DODATKI

Kot vedno, vam na našem DVD-ju poskušamo prinesti čim več dodatkov za priljubljene igre, s katerimi boste izboljšali svojo igralno izkušnjo ter iz iger, ki ste jih že kupili, iztisnili več. Tukaj so dodatki za *Age Of Mythology, Battlefield 1942, Blitzkrieg, No One Lives Forever 2, Rainbow Six: Raven Shield, C&C Generals, Star Trek Voyager Elite Force* in *Unreal Tournament 2003*.

ULEAD VIDEOSTUDIO 7

Ulead VideoStudio 7 je popoln program za urejanje video posnetkov, ki tako začetnikom, kakor tudi bolj izkušenim uporabnikom omogoča ustvariti za oko privlačne video posnetke. Na voljo vam je zajemanje slike s kamkorderja, urejanje posnetkov in prizorov, snemanje na CD ali DVD itn. Nasvete za urejanje videa najdete na strani 106.

www.asus.com

ASUS

AI SERIES

Dual DDR 400

FSB 800MHz

Intel 865PE Chipest

Z namenom ustvariti uporabnikom prijazen vmesnik in omogočiti lahkotno dostopnost vseh funkcij vsem uporabnikom, predstavlja Asus AI serijo matičnih plošč s posebnimi Asus-Intelligence pripomočki.

- **AI Audio:** Pametna Audio-Sensing tehnologija
- **AI Net:** Pametni Net-Diagnosing pripomoček
- **AI Overclocking:** Inteligentno nastavljanje frekvence procesorja
- **AI BIOS:** Inteligentna obnovitev BIOS-a in še več

AI SERIES

P4P800 Deluxe

- Intel 865PE + ICH5R
- 800/533/400 MHz sistemsko vodilo
- Dual channel DDR 400 spomin
- Intel Hyper-Threading tehnologija
- AGP 8x
- 3COM Gigabit LAN
- IEEE 1394 (Firewire)
- Serial ATA z RAID 0
- ATA 133 RAID 0, 1, 0+1, JBOD
- AI Net
- AI Audio
- AI BIOS
- AI Overclocking

P4C800 Deluxe

- Intel 875P + ICH5
- 800/533/400 MHz sistemsko vodilo
- Dual channel DDR 400 spomin
- Intel Hyper-Threading tehnologija
- AGP Pro/8x
- 3COM Gigabit LAN
- IEEE 1394 (Firewire)
- Serial ATA + ATA 133 RAID 0, 1, 0+1
- Intel Performance Acceleration Technology
- AI Net
- AI Audio
- AI BIOS
- AI Overclocking

P4P800 VM

- Intel 865G + ICH5
- 800/533/400 MHz sistemsko vodilo
- Dual channel DDR 400 spomin
- Integrirana Intel Extreme 2 grafika
- AGP 8x
- Intel 10/100 LAN

Distribucija:

Acord-92 d.o.o.
Tel: + 386 1 583 72 30

Comtron d.o.o.
Tel.: +386 2 300 35 00

Prodaja:

Power Plus d.o.o.
Tel.: 01 511 27 27

ANNI d.o.o.
Tel: 01 583 99 99

PERFTECH d.o.o.
Tel.: 04 579 00 00

IT d.o.o.
Tel.: 01 530 52 70

ASUS®
HEART OF TECHNOLOGY

VMESNIKI PRIHODNOSTI

Kdaj bomo končno osvobojeni tipkovnic? **Luis Villazón** raziskuje prihodnost interakcije med človekom in računalnikom.

Utrinek prihodnosti – to ali pa vrtna utica našega urednika...

Leta 1873 je časnikar in poet iz Milwaukeeja, Christopher Sholes, poskušal izdelati stroj za samodejno številčenje strani v knjigah, nato pa je nekdo predlagal razširitev koncepta na vse črke abecede. Rezultat je bila prva tipkovnica in čeprav je bila nerodna in počasna, je 130 let kasneje svet skorajda pozabil, da obstaja še kakšen drug način pisanja.

Tipkovnice s pisalnega stroja so bile že povsem znane, ko so bili izstreljeni prvi streli IT revolucije, vendar pa je prav računalnik utrdil njeno pomembnost. Veliko uporabnikov meni, da tipkovnica ni le del računalnika, temveč da je računalnik.

Ko so raziskovalci v Xeroxovem raziskovalnem centru v Palu Altu v poznih sedemdesetih pričeli eksperimentirati z radikalno novimi vmesniki, so si izmislili miško. Tipkovnico pa so raje pustili povsem na miru.

Skozi leta se je tehnologija tipkovnic le počasi razvijala, z USB in brezžičnimi modeli – najprej z IR, nato radijsko, dandanes pa že Bluetooth tehnologijo. Vendar pa je samo oblikovanje tipkovnice čudaško neučinkovito. Povsem drugače od prevladujoče neumnosti sistema QWERTY (oglejte si okvir Čudaški QWERTY), se na tipkovnici nahaja kar nekaj tipk, ki očitno nimajo nobene funkcije. Kdaj ste nazadnje pritisnili tipko pod [Esc]? Pa sploh veste, kako pravimo tem trem čudnim ločilom? Izdelovalci na tipkovnice z veseljem tlačijo vse vrste nestandardnih naprav, kot so krmilniki jakosti zvoka in bližnjice, če pa jih zaprosite, da bi odstranili katero od 104 "standardnih" tipk, se pričnejo tresti. Vzvratna združljivost je klasičen izgovor, vendar tipka [Sys Rq] ni podprta že od časov IBM AT in niti eden danes obstoječ operacijski sistem niti pogojno ne podpira te funkcije. To je kot če bi na motor Audija TT namestili ročico za zaganjanje.

Nosljivi PC-ji – morda edino upanje, da pobegnemo tipkovnicam.

Gareth Hayes je Logitechov predstavnik za tisk in ta konzervativnost ga sploh ne moti. "Miška in tipkovnica sta zelo učinkoviti. Sicer morda nista najbolj kul, vendar pa sta glede na trud, ki so ga ljudje pripravljeni vložiti v krmiljenje svojega PC-ja, čisto pravšnji. Tipkovnica bo obstajala, dokler bo na voljo namizni PC." To je sicer dobra prodajna izjava izdelovalca tipkovnic, vendar pa očitno namizni PC ne bo več dolgo obstajal. Na delu si želimo PC vzeti s seboj na sestanke, doma pa jih želimo uporabljati na kavču in v kuhinji. V srcu Microsoftove vizije za tovrstno bolj mobilno uporabo računalnika je zmanjšana odvisnost od tradicionalne tipkovnice in miške.

Kakšna je razlika med prenosnikom in tabličnim PC-jem? Tipkovnica. Kot pravi Steven Gales, višji vodja kategorij skupine za osebne sisteme pri Hewlett-Packardu, "je tipkovnica precej nadležna in na sestankih se zna izkazati kot nevljudna. Tudi na vlaku uporaba tipkovnice ni povsem naravna. Tablični PC pa zaznamuje humanizacijo tehnologije."

V srcu te humanizacije je uporaba peresa za vnos. Ne glede na to, kako udobna se nam zdi tipkovnica, pa se vsi še vedno učimo pisati s peresom. Vse odkar so predzgodovinske opice najprej pobrale palico in z njo pričele čečkati v prah, je vnos s peresom še vedno najbolj intuitiven sistem. Pero omogoča prosto mešanje besedila in grafike, z njim je lažje nanašati oblikovanje in omogoča takojšen dostop do katerega koli dela strani – ni potrebe po smernih tipkah, zaklepanju velikih črk in celo po miški. Pero lahko uporabljate z eno roko, medtem ko stojite in v gneči. Peresa se ne lepijo in

RAČUNALNIKI, KI ZAZNAVAJO RAZPOLOŽENJE

Če si srečen in če srečo rad bi še delil z nekom, pritisni na preslednico.

Če bi vaš PC lahko presodil vaše razpoloženje po izrazu na vašem obrazu, bi lahko prilagodil svoje vedenje. Tako bi lahko računalniki nervoznim novincem predstavili prijaznejše vmesnike, ne da bi bili pokroviteljski do strokovnjakov in morda bi lahko celo zmanjšali bes, ki ga ljudje izlivajo na PC-je. Vsaj tako upa dr. Kate Hone, raziskovalka na oddelku za informacijske sisteme in računalništvo Brunelove univerze, ki je pravkar pričela z delom na projektu za preučevanje možnosti takšne naprave. "Prvi korak," pravi dr. Hone "je, da izveste, ali ljudje izkazujejo dovolj čustev, da bi jih PC lahko prepoznal in kako bodo ljudje sprejeli računalnik, ki upošteva njihovo razpoloženje."

Obstajajo dokazi, da že sedaj projiciramo svoja čustva na računalnik. Socialni psihologi so odkrili, da so bili ljudje bolj prizanesljivi do ocenjevanja zmogljivosti računalnika, če se je anketa pojavila na računalniku, ki so ga ocenjevali – kot da bi se bali, da bodo računalnik užalili. Dr. Hone upa, da bodo PC-ji z uporabo sistema za prepoznavanje slik, povezanega s spletno kamero, lahko izkoristili to antropomorfno tendenco in postali naši silicijevi prijatelji. Dr. Hone priznava, da bi lahko projekt propadel takoj, ko bodo ugotovili, da imamo pred računalnikom vsi enak apatičen izraz na obrazu. Vendar pa bi znalo biti veliko bolj srhljivo, če bi sistem deloval. Ko smo jo povpraševali o prihodnosti, kjer bodo računalniki iskali znake krivde na obrazih uslužbencev, je dr. Hone utihnila. "Vsako tehnologijo je moč izrabiti v dobre in slabe namene. Menim, da se lahko zgodi kar koli."

Oblike tipkovnic prihajajo in odhajajo, a oblikovanje QWERTY bo očitno z nami še dolgo.

ALTERNATIVNI VMESNIKI

Prosimo, da nam odgovorite. Če ni tipkovnica, kaj potem je?

TWIDDLER 2

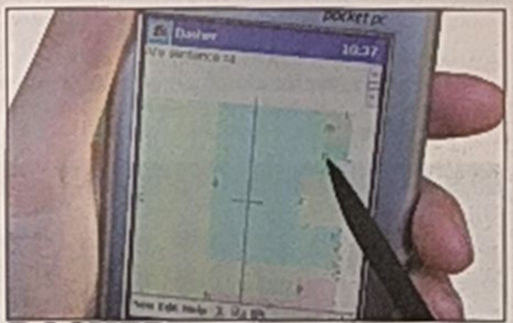
www.handykey.com

Tipke pritiskajte v kombinacijah, ki odgovarjajo različnim črkam. S sledno kroglico pod vašim kazalcem nadzorujete miško.

P5 VR GLOVE

www.essentialreality.com

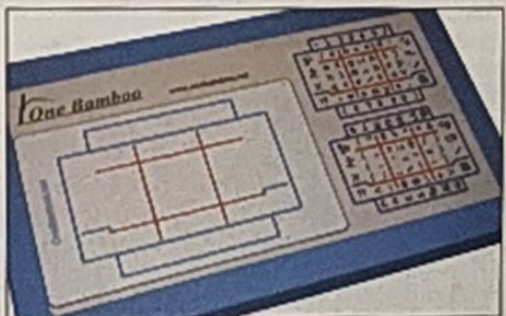
Zajema premike roke v vseh treh dimenzijah, kakor tudi upogibanje posameznih prstov. Stvar je dobra za pobiranje stvari v kiberveselju, vendar ni bog ve kako uporabna pri pisanju poslovnih sporočil.



DASHER

www.interface.phy.cam.ac.uk/dasher

Iz pravokotnikov poberite zelene črke, ki švigajo po zaslonu. Vsak pravokotnik se ob približevanju razširi, vendar analiza predvidevanja besedila zagotavlja, da najbolj verjetne črke dobijo prednost.



ONE BAMBOO

www.onebamboo.com

Tipkovnica, pri kateri nobena tipka nima določene funkcije. Namesto tega program na zaslonu nakazuje, katere tipke morate pritisniti za katero funkcijo. To omogoča tipkanje z eno roko in obenem nadomesti miško. ↘

Tablični PC je tipkovnico zamenjal za pero in utrinek prepoznave govora.

Pictorial Press

Boste lahko svoj PC kadar koli nadzorovali s telepatijo?

na njih se ne nabira prah, pa še po napačni tipki ne morete udariti. Sprijaznimo se, tipkovnica je inženirski kompromis, pero pa je način, na katerega naši možgani ustvarjajo znake.

Edini razlog, da peresa do sedaj nismo uporabljali za vnos, je v tem, da nismo vedeli, kako bi to izvedli. Spodobno prepoznavanje pisave zahteva močan procesor. Sedaj ko je procesna moč prenosnikov zrasla na zadovoljivo raven, ni nikakršnega razloga, da bi obdržali tipkovnico, razen pri množičnem vnosu podatkov. "V nekaj letih bo prenosnik, ki ne sprejema črnila [vnos s peresom], nekaj redkega," pravi Gladys.

Besedna igra

Seveda se tablični PC ne hvali le s peresnim vnosom, temveč misli, da prepoznava tudi govor. Toda govor je veliko bolj zapleten način komunikacije s PC-jem. Ena stvar je, da z govorom tablični PC prepričate, da odpre kak stik ali preveri elektronsko pošto, povsem nekaj drugega pa je ustvarjanje dokumenta iz nič. Medtem ko pero ali miška omogočata takojšen dostop do katerega koli dokumenta, ste pri govoru omejeni na linearen tok informacij brez očitnega mehanizma za sprehod po vrsticah ali spreminjanje besede v četrtem odstavku.

Mark Erwich je Mednarodni marketinški direktor pri strokovnjaku za prepoznavanje govora, Scansoftu. Scansoft je priskrbel pogon za Dragon Naturally Speaking, podjetja po vsem svetu pa ga uporabljajo za glasovno aktivirane sisteme. "Tablični PC je specifično osredotočen na ukaze in nadzor in se je izkazal kot zelo uspešen na določenih tržiščih, kot je na primer medicinski sektor." Toda Erwich vztraja, da so vsi sistemi za prepoznavo govora omejeni. "Za vsakega uporabnika potrebujete drug profil. Marna, očka in otroci govorijo različno. Vsakdo lahko doseže odličen rezultat, vendar le, če sistem učijo sami in se spomnijo zamenjati profile."

Erwich meni, da bo v roku treh let programje zmožno prepoznati glas govornika in samodejno zamenjati profil, če pa boste zahtevali prepis govora tujca (recimo med sestankom ali intervjujem), bo stopnja natančnosti padla na neuporabno raven.

Če se vam zamisel o tvorbi jasnih in slovnično neoporečnih povedi med narekovanjem računalniku, zdi skrajno težavna, počakajte na uporabnike prihodnosti, ki bodo uporabljali telepatska računala.

>>MIT, Univerza v Tel Avivu v Izraelu in Sonyevi raziskovalci so pokazali, da je z umom mogoče nadzorovati računalnik...

Poizkusi na MIT, Univerzi v Tel Avivu in Sonyevih razvojnih oddelkih, so pokazali, da je uporaba telepatije za krmiljenje računalnika vsaj možna. Trenutno so vse raziskave usmerjene v pomoč bolnikom z okvarami hrbtenice in žrtvam kapi za lažjo komunikacijo z računalnikom, vendar pa so si zamislili vsaj bolj splošno uporabljane aplikacije. Viri iz Sonya so potrdili, da tam preizkušajo igralno konzolo, ki jo je mogoče nadzorovati z umom. Pravzaprav je malo verjetno, da bomo telepatijo uporabljali za vnašanje besedila, saj možganov ne poznamo dovolj, da bi lahko iz skenerja MRI razbrali specifične besede. Stvar bi bila verjetno malo uporabna tudi za nadzor, saj se je nepotrebnim mislim težko izogniti.

Pero in črnilo

Na ultra-prenosnem delu tržišča dlančniki pero kot sredstvo za vnos uporabljajo že od samega začetka, nekateri pa že pričenjajo uporabljati prepoznavo govora, vendar pa, ironično, te naprave še vedno nimajo dovolj moči za pravo implementacijo katerega od obeh sistemov. "Pocket PC ima slovar nekaj sto besed," pravi Erwich, "v primerjavi z namiznimi računalniki s slovarji, ki zajemajo približno četrt milijona besed" Palm PDA-ji pa uporabljajo sistem Graffitti, da razbremenijo sistem za prepoznavo znakov.

Logitechovci pravijo, da tudi Tablični PC ni povsem primeren za to opravilo. "Radi bi verjeli, da

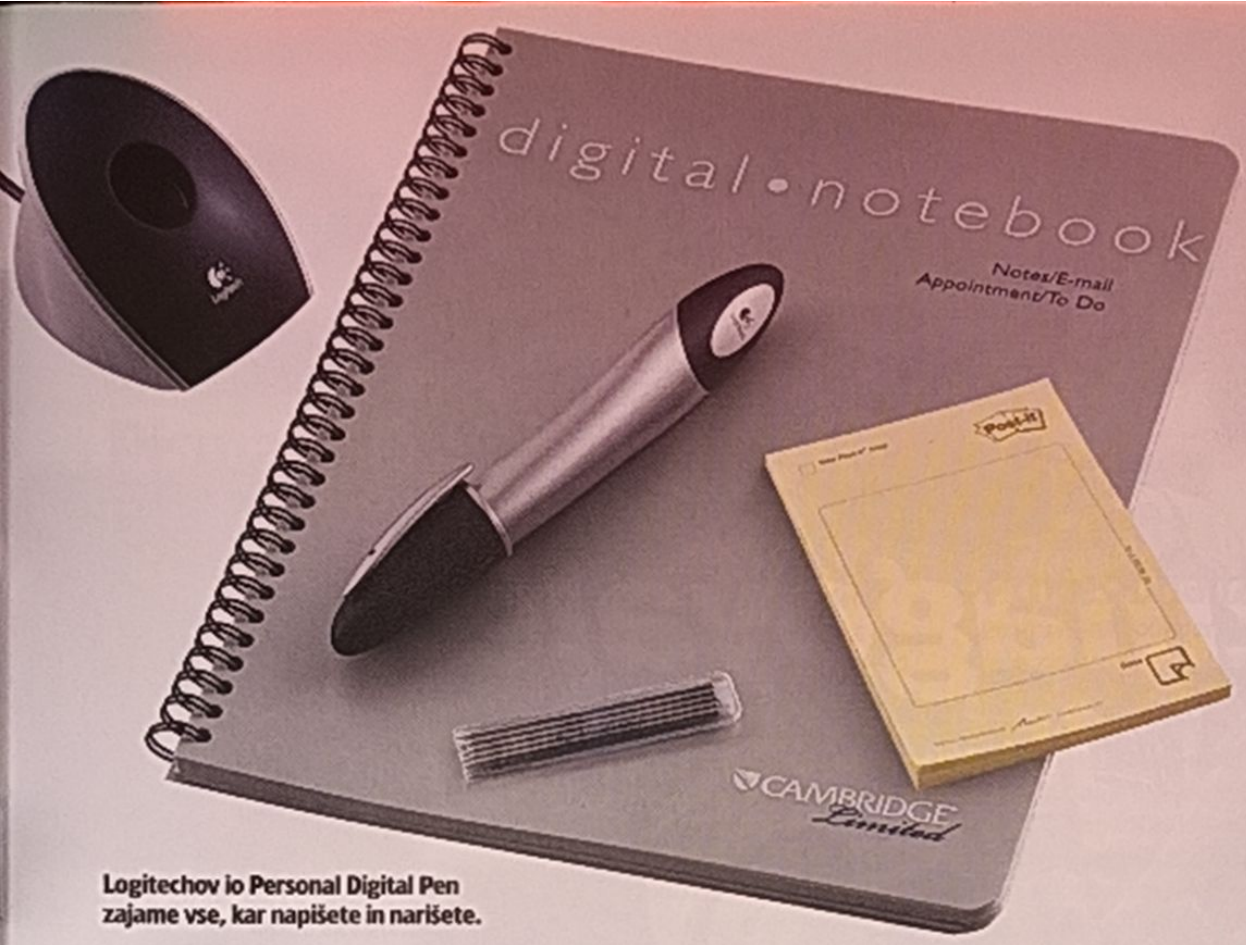
ČUDAŠKI QWERTY

Tako kot Windows, demokracija in instant kava, je sistem QWERTY univerzalno zastarel in univerzalno uporabljan.

Izvor te neintuitivne razporeditve črk je zapisan v urbani mit. Nekateri vztrajajo, da so ga sprejeli zato, da bi lahko prodajalci Remingtonovih prvih pisalnih strojev natipkali "typewriter" le s tipkami v prvi vrsti in tako potencialne kupce navdušili s hitrostjo naprave. Bolj sprejeta teorija je, da so želeli upočasniti tipkanje, da se tipke ne bi zatikale. Resnična zgodba pa je malce drugačna. Do zatikanj na zgodnjih pisalnih strojih ni prišlo zaradi hitrega tipkanja, temveč takrat, *ko* so bile sosednje tipke zaporedno pritisnjene. Tipkovnico so nato prirediii tako, da običajne kombinacije črk kot sta TH, niso bile postavljene skupaj in število zastojev se je zelo zmanjšalo, hitrost tipkanja pa zvišala.

Ko so izboljšave v izdelav odstranile problem z zastoji, sta August Dvorak in William Dealey oblikovala zaporedje, v katerem so najpogosteje uporabljani samoglasniki in soglasniki v isti vrstici. Pri Dvorakovi tipkovnici lahko natipkate 400 najpogostejših angleških besed ne da bi prste premaknili iz osnovne vrstice. Na tipkovnici QWERTY pa je to število kvečjemu 100. Dvorakove tipkovnice imajo fanatične oboževalce, vendar nikoli ne bodo zavzele sveta. QWERTY je primer prave paradigme – uporabljajo ga zaradi uspešnosti, uspešen pa je zaradi uporabe. Vse dokler bodo obstajale tipkovnice, bo z nami tudi QWERTY.

Oblikovanje tipkovnice se spreminja, ampak QWERTY je očitno tukaj, da ostane.



Logitechov io Personal Digital Pen zajame vse, kar napišete in narišete.

bo Tablični PC uspel v svoji trenutni obliki," pravi Gareth Hayes. "Ali ste za svojim [namiznim] PC-jem ali pa uporabljate pero in papir. Hibridni sistem pa predstavlja najslabše obeh svetov – delovna doba baterije, zagonski časi in velikost iz Tabličnega PC-ja naredijo slabo izbiro. To pa ne pomeni, da zavračamo koncept vnašanja s peresom. Tablični PC je del gibanja, da bi PC spremenili v list papirja. Želimo pričeti s papirjem in najti način, da informacije zajamemo v digitalno obliko."

Logitechov odgovor je pero, ki si zapomni, kaj ste napisali, tako da lahko napisano digitalno predvaja, ko ga položite v bazno postajo. io Digital Pen je zaenkrat na voljo v Nemčiji in ZDA, napisano pa si zapomni zavoljo položajnih informacij, natisnjenih kot serija barvnih pik na posebnem papirju. Deli papirja vsebujejo področja za prepoznavanje znakov, ki omogočajo vključevanje iskalnega besedila za identifikacijo dokumenta, vendar pa je večina besedila še vedno v digitalnem črnilu.

In ravno v času, ko Tablični PC razbija spone tipkovnice, pa dlančniki in mobilni telefoni iščejo nove načine za emulacijo namiznih računalnikov. Eleksen, podjetje, ki stoji v Pinewood Studios (kjer snemajo Jamese Bonde), je razvilo prevoden, na pritisk občutljiv material, ki ga je mogoče predelati v elastične tipkovnice.

Zložljive tipkovnice za dlančnike niso nič novega, toda Key Case, licenco za katerega ima Logitech, je popolnoma elastična tipkovnica, ki jo, ko je ne uporabljate, ovijete okrog dlančnika in služi kot torbica. Pravzaprav se zdi, da se za vsak dolar, ki ga porabijo za raziskovanje alternativ tipkovnici, en dolar porabi za to, da nas prepričajo, da tipkovnico obdržimo. Morda se vseeno splača učiti desetprstnega tipkanja.

PCF

KLJUČNI DOGODKI

Kaj čaka ponižno tipkovnico?

Kar se zadeva vaše prste, se je tipkovnica v zadnjih 130 letih le malo spremenila – še vedno ima kvadratne tipke, eno za vsako črko. Vendar pa se za tipkami skrivajo raznovrstne inovacije, s katerimi so izboljšali najšibkejšo točko tipkovnice – prenosljivost. Pri namiznih računalnikih prenosljivost pomeni, da jo lahko postavite kamor koli na mizo. Zgodnje različice so kabel zamenjale za IR vmesnik, vendar pa mora biti ta poravnan s sprejemnikom, kar pa je včasih zaradi kupov papirja nemogoče. Večina današnjih brezžičnih tipkovnic uporablja radijsko povezavo; najmodernejše pa Bluetooth. Ta ima prednost standardizacije in Logitechov Gareth Hayes verjame, da bodo v nekaj letih mobilni telefoni za tipkanje lahko izrabljali Bluetootth tipkovnice.

Seveda pa je tipkovnica polne velikosti prevelika za mobilne telefone in dlančnike. Zložljive tipkovnice za dlančnike poznamo že tri leta, Eleksenove mehke tipkovnice pa so še nadaljnja izboljšava. Najbolj prenosljiva tipkovnica pa je tista, ki po uporabi izgine. VKey podjetja Virtual Devices Inc (**www.virtualdevices.net**) projicira sliko tipkovnice na katero koli površino. Ko tipkate na navidezne tipke, napravica preverja položaj vaših prstov in registrira udarce. In če s svojimi kumaričastimi prsti ne želite tolči po mizi, lahko VKey tipkovnico projicira v zrak.

Projicirajte jo v zrak (zgoraj) ali pa jo zvijte – tipkovnica še vedno ostaja z nami.

STROJI V FILMIH

Če odmislimo miška Stuarta Littla – zakaj v filmih ne uporabljajo miške?

Kobal

MINORITY REPORT

Navpično nameščena stekla so odličen način, da si lahko ogledujete Cruisov obraz, medtem ko ta vleče in spušča okna, toda kje sedi? Ga roke ne bolijo? Je moderna medicina našla zdravilo za bolečine v križu?

Kobal

DARK STAR

Carpenterjeva klasika s prepoznavno glasu v slogu Clarkovega HAL-a ima pametno bombo, ki je tako pametna, da ima filozofski razgovor s posadko, med katerim se prepriča da je Bog in da je uničenje ladje pravzaprav njena duhovna usoda.

Kobal

ALIEN

Človeštvo se je razkropilo med zvezde, kriogenično spanje je tako rutinsko kot lulanje, popolni humanoidni roboti pa so člani posadke. Vendar pa mora Sigourney za ogled zaupnih podatkov še vedno uporabiti tipkovnico QWERTY. Morda je tam zato, da prepreči vohljanje.

TRON

Pozabite na [Ctrl]+[Alt]+[Del]. Če želite zapreti zablodele programe, je edini način ta, da vas posrka v navidezno resničnost znotraj računalnika. Ubijalski frizbiji so precej nevarni, vendar pa se zavoljo luči vsaj hitro znajdete na straniščU.

Kobal

STAR TREK

Dobra ladja Enterprise seveda nima mišk. Niti podgan. Če veste, kako se prežarčiti na druge planete mimo carinske kontrole, potem znate tudi vdreti v kapitanov dnevnik brez kakršne koli vhodne naprave.

Novi zmagovalec

Giancarlo Fisichella (Jordan Ford)
letošnji zmagovalec F1 za VN Brazilije

HL-5040

- **hitro tiskanje do 16 str./min**
- **zmogljiv 8 (136) MB pomnilnik**
- **visokoločljiv izpis 2.400x600 dpi**
- **kaseta za 250 in pladenj za 50 listov**
- **USB 2.0 in vzporedni priklop**
- **za Win, DOS, Linux, Mac OS**

Brotherjeva nova serija črno-belih laserskih tiskalnikov HL-5000 zagotavlja rešitev vseh zahtev po kakovostnem izpisu, tako za domačo kot tudi za zahtevno poslovno uporabo.

Tiskalnike Brother odlikuje hitro visokokakovostno tiskanje do 16 str./min, izjemno zanesljivo delovanje in nizka cena izpisane strani. Povečajte si zadovoljstvo pri delu ...

... (p)ostanite zmagovalec - s tiskalnikom Brother!

HL-5030

- GDI tiskalnik
- 4 MB pomnilnik
- izpis 600x600 dpi
- samo USB 2.0 priklop

HL-5050

- 16 (144) MB pomnilnik
- izpis 2400x600 dpi
- PostScript 3
- možnost mrežnega priklopa

HL-5070N

- 16 (144) MB pomnilnik
- izpis 2400x600 dpi
- PostScript 3
- mrežni priklop

Zastopa in distribuira:

MEDIS

Medis, d.o.o, Brnčičeva 1, Ljubljana
tel.: 01 563 40 18
pc.biro@medis.si
www.medis.si

brother
JORDAN official sponsor F1

>>odgovori

Pisma / Elektronska pošta

pisma@pcformatslo.net

Re: Testi

Mini disk

Pozdravljeni, vašo revijo berem že od njenega nastanka in sem tudi naročnik. Je zelo dobra, imam pa eno prošnjo: če bi lahko v eno od naslednjih številk vrinili test predvajalnikov MD, kakšnih znanih znamk in še, zakaj ste umaknili rubriko internet, ki je zdaj zelo uborna. Kar tako naprej!

Aljoša, elektronska pošta

Predvajalniki MD niso povsem tematika PC Formata, smo pa urednika T3 iz sosednje pisarne tako zmasirali, da je že podlegel klicem siren. Vse nadaljnje želje glede tega naslovite nanj.

Kar pa se zadeva internet – ta je postal že tako vsakdanji del našega življenja, da je njegova senca prisotna v vseh prispevkih v reviji, zato zaenkrat posebne rubrike o spletu ne nameravamo odpreti.

Re: Sporna točka

Sporna točka

Ne bi etično-moralni napredek in revolucijo v digitalnih tehnologijah avtor pisma mesca dosegal v igri *Medal of Honor*? Zakaj mu ni to nekdo svetoval iz PC Formata? Se v igri dobi občutek, kako je lepo obtičati na plaži v Normandiji, ko okoli granate in svinec razkosavajo prijatelje? Ali ni igra posvečena padlim Američanom, ki jih je na tisoče dalo življenje za svobodo? Zakaj se igra ne svetuje protestnikom? Za nekatere zamaskirano širjenje svobode in demokracije, za druge pa morda preventiva? Ali ni eno razširjati ljubezen (ustvariti pogoje, brez teroristov), drugo, protestirati proti teroristom (del preventive), kaj pa je protestirati proti Američanom – pozaba?

Ivan Gradišnik

Politična vrenja zadnjega obdobja očitno močno vplivajo tudi na računalniško skupnost. Tako kot v filmski industriji, obstajajo vojaške igre, ki povzdigujejo (nesmiselno) klanje v imenu abstraktnih vrednot, ki so upogljive kot klas trave v viharju in pa tiste, ki negirajo vojno samo. Medal of Honor je kvečjemu vojaški ep, kot je Reševanje vojaka Ryana, brez golobjih razglabljanj o moralnih posledicah. Na koncu koncev igre igramo zato, da bi se zatopili v navidezni svet in zato je digitalno klanje za večino ljudi zabava brez primere. In do takrat bodo dokumentarci in resnično dobri protivojni filmi z dušo (Tanka rdeča črta) predstavljali preventivo pred največjo človekovo norostjo – nesmiselnim iztrebljanjem lastne vrste.

Kar pa se zadeva proteste – tudi Gandhiju nihče ni pripisoval večjih možnosti pri njegovem nenasilnem boju proti britanski okupaciji, pa je prispeval pomemben delež k obujanju indijske nacionalne zavesti. Če bi vsi razmišljali v smeri predaje, bi bil danes svet verjetno že okovan v spone totalitarne diktature. Tudi glas vpijočega v puščavi bo nekdo sčasoma že slišal.

PISMO MESECA

Re: Top 100 spleta

Profesionalizem

Pozdravljeni! Nočem zdaj izpasti kot neka zatežena duša, pa vendar sem nekako prepričan v vašo profesionalnost. Ni PCFormat licenčna revija? Zelo, zelo me moti kot Ptujčana, da je na vašo lestvica Top 100 spleta uvrščen lokalni portal ptuj.com ki zaenkrat (že kako leto) ne ponuja kaj več kot spletne povezave na vecer.com. Zato vam kot Ptujčanu povem da veliko raje spremljam ptujski portal www.ptuj-on.net. No, samo pravim, če pa ste prepričani da ptuj.com res veliko ponuja, da je uvrščen na Top 100 Slovenskega spleta, pa ste presneto amaterski.
Lep pozdrav,
še vseeno vas bom naprej kupoval:)

Leon, elektronska pošta

Zanimivo je bilo opazovati, koliko prahu je vzdignil prispevek o stotih najboljših straneh slovenskega spleta. Še posebej zato, ker ste često vsi spregledali, da je samo akcijo in rubriko spremljalo obvestilo, da gre za oceno strani po vaši izbiri. Vaša naloga je bila predlagati spletne strani, ki so vam pri srcu, naša pa, da med predlaganimi spletnimi stranmi izberemo sto najboljših. Če se katera od spletnih strani ni znašla med predlaganimi, je nismo mogli oceniti, s čimer pa naša profesionalnosti ni vprašljiva.

NAJ IZ FORUMA

Cvetke, ki jih sadite po naši online skupnosti.
www.pcformatslo.net

Top 50 iger

Jaz pa sem igral Tetris na NajGamerju 2k in sem CELO premagal enega človeka... mislim da.
FW|BadFremen

PCF15 nova oblika - mnenje

Imam pritožbo glede opisa nokie 3510i in sicer da je igra sky diver preteževna. Ni res, vi nimate pojma kako se igra. Naj napiše kdo kolko je naredu rekord. Sam sm nrdu 7000 in nek!!!
Mafijozo

Nova cena PCF15

3,7% inflacija..januar-marec jaz se ne sekiram,jaz sem bogat in imam dosti,dosti denarja.....au.....kaj si nora,baba? ok...nimamo denarja
FW|Kajza

>> MOJA SLIKA

Pridno klikajte na svoj PC fotoaparat, saj bo vaš trud nagrajen.

Tudi Cirila Jazbeca je očitno dohitela digitalna revolucija: tole protivojno fotografijo s počitnic pozdravljamo in si želimo še več takšnih.

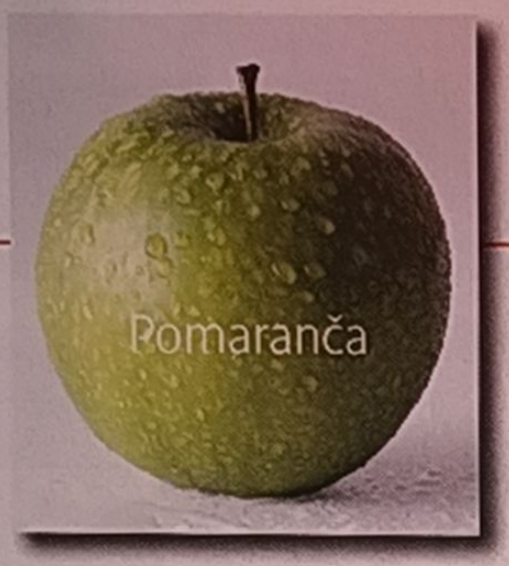
Štefan Kohek iz Ljutomera je naletel na nekaj zanimivih računalniških napak in nam poslal dokaze. Boštjan se od groze že krîža.

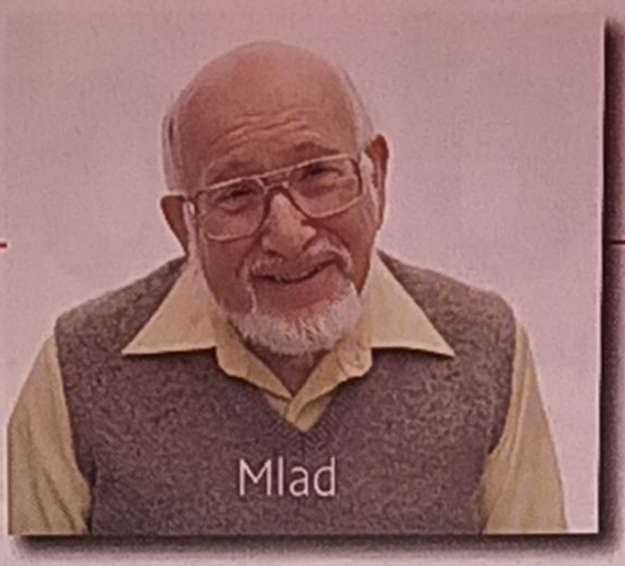
Klemen Dremelj vse nasprotnike Schumija opozarja, da ga naj nikar ne blatijo, da se jim ne bo zgodilo to kot ubožcu na sliki.

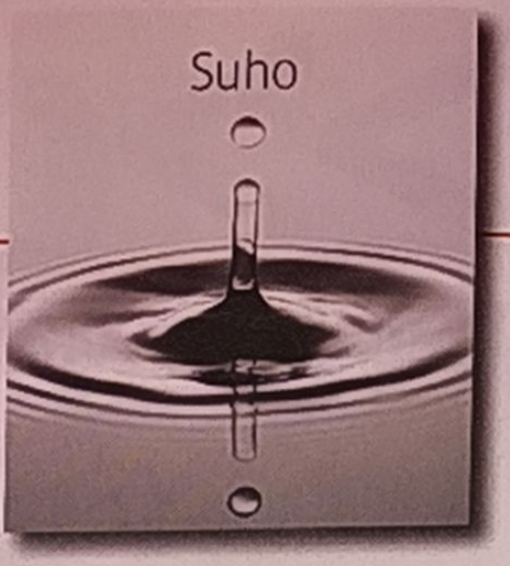
PIŠITE!

24 pločevink Sharka čaka na vaše literarne prebliske. Vsak mesec nagradimo pošiljatelja najboljšega pisma in najboljše slike. Pošljite jih na
pisma@pcformatslo.net

Še niste online? Pišite nam na
PCFormat
Trg Revolucije 2
2000 Maribor







Fotokopirni stroj?

Canonovi izdelki imajo ogromno možnosti. Ne dobite le tega, kar mislite, da vidite.

Canonovi izdelki s svojimi funkcijami ponujajo več, kot izda prvi pogled. Čeprav so videti kot fotokopirni stroji, lahko vašemu podjetju ponudijo veliko več. Z njimi lahko z osrednje točke izdelate natančne, profesionalno narejene dokumente, tiskate in kopirate.

In čeprav so opremljeni s številnimi naprednimi funkcijami, ostajajo vsi izdelki preprosti za uporabo. Izdelki iz serije iRi lahko pošiljajo podatke na posamezne elektronske naslove in omogočajo zajemanje zapiskov s sestankov ter diagramov, ki jih je mogoče preprosto poslati na različne naslove. Dokumente lahko pošljete tudi v različne mape na osebnih računalnikih ali pa jih z uporabo inteligentne programske opreme pošljete v aplikacijo za upravljanje dokumentov. Za višjo stopnjo varnosti in nadzora nad dokumenti pa lahko uporabite tudi varnostna gesla.

Lahko z večnamenskimi napravami v svojem podjetju naredite še več? S Canonom lahko.

www.canon.si

you can

Canon

Canon Adria d.o.o., Dunajska 128a, 1000 Ljubljana

Preizkušeno

Oprema/Dodatki/Aplikacije/Orodja Ultimativni testi

Andrej Potočnik, najvišji pri PCF

NOVA OKNA

Odločitev je padla – doma potrebujemo nova Okna. Ker je nameščanje zapleten proces in se ga posamezniki lotevajo bolj poredko, se je naša družina lotila posvetovanja, kaj in kako. Najprej smo se morali odločiti, katera Okna si sploh želimo, potrebujemo in nenazadnje tudi privoščimo. Pretehtali smo vse možnosti, kajti jaz sem si želel večje varnosti, medtem ko si je mama želela lepšega videza. Kmalu smo ugotovili, katera Okna so tista prava. Nato smo poiskali primernega mojstra, ki bi poskrbel za namestitev in morebitno kasnejše popravilo v primeru okvare. Ker so ljudje te vrste skrajno pomembni, se seveda nismo odločili za najcenejšega, temveč za najbolj izkušenega. Po opravljeni namestitvi se nam je resnično odprl lepši pogled v svet. Sosedje se nevoščljivo obračajo stran, kadar jih vidijo, mi pa predvsem občudujemo stabilnost in kvaliteto izdelave. Veste, nova Okna so zakon.

P.S. Avtor tega prispevka se hvali z novimi Okni v hiši.

NAPAD MINI PC KLONOV

Mini računalniki so na pohodu, invazija pa je naposled dosegla tudi naše obale.

V zadnjih minutah pred izdajo revije se je na uredništvo prikotalila mala škatlica, na kateri smo našli velik napis Slix. Podrobni opis vam prinašamo v naslednji številki, tu pa bomo zapisali nekaj besed o novem računalniškem trendu.

Mini PC-ji (micro-ATX in ITX) so vsekakor na pohodu. Čeprav velja Shuttle za podjetje, ki je začelo revolucijo, kar zadeva slednji format, pa ideja sama po sebi ni nič novega. Že pred mnogimi leti so se prodajali PC-ji, ki so bili integrirani kar v malce večji zaslon. Priklopili smo tipkovnico in miško, in računalnik je bil pripravljen za delo. Seveda, danes nihče več ne bo kupoval velike škatle, v kateri bi se skrival štirinajst-palčni monitor, zato se te izvedenke ne uporabljajo več, še vedno pa je trend integracije visok; nov zagon in potreba sta se pokazala na dveh področjih, ki do sedaj nista imeli večjega vpliva na izgled PC-jev: DivX in MP3.

Sedaj, ko lahko filme brez težav predvajate z računalnika na televizijski zaslon, ko so datoteke MP3 nekaj vsakdanjega na diskih uporabnikov in ko se radijske in televizijske postaje čedalje bolj pojavljajo na internetu, se je začel domači računalnik vse bolj seliti iz delovne v dnevno sobo. Da pa bi mu uporabniki dovolili prehod, je moral izpopolniti dve področji: videz in stopnjo hrupa. Mini PC mora biti majhen in tih in takšni so tudi na voljo. Lahko ga priklopite na televizijo in hišno ozvočenje in tako odpravite potrebo po vseh drugih predvajalnikih. Predvaja filme, glasbo, pa še preko interneta lahko naročite pico. Če bi le še imel čas uživati v takšni dnevni sobi... Za informacije o tem, kako si sestaviti svoj multimedijski center, obrnite na stran 91.

PCF

TEHNIČNA PLAT

1. PCF laboratorij
V našem skrivnem laboratoriju testiramo opremo že od pradavnine in ocenili smo že na desetine izdelkov ter spisali celo vrsto vodičev in pomoči.

2. Izbor uredništva
Samo takrat, ko kak kos strojne opreme preseže naša pričakovanja v tehnološki dovršenosti in vrednosti, ki jo dobite za vaš denar, bo dobil to oznako.

3. Dober nakup
Kaj hitro lahko zapravite celo premoženje za nadgradnje. Tukaj spet nastopimo mi, z našim prefinjenim čutom za dobro kupejo. Ko naletimo na izdelek, ki ponuja veliko za malo denarja, mu dodelimo to oznako.

4. Radi bi slišali vaše mnenje
Naša ekipa sestavljajo računalniški navdušenci, ki pišejo za računalniške navdušence, zato bi radi slišali vaše mnenje.

NAŠ SISTEM OCENJEVANJA
0-19% Neuporabno ali popolnoma zanič
50-69% Nekaj dobrih lastnosti, vendar nič posebnega
70-79% Dobra oprema vendar ne nujen nakup
80-89% Eden najboljših v svojem razredu, toda ne najboljši
90+ Izjemno. Dobitnik nagrade *Izbor uredništva*

CANON DIGITAL IXUS 400

128.000 SIT Canon

Serija fotoaparatov IXUS upravičuje Canonov slovthings izdelovalca vizualno privlačnih digitalnih fotoaparatov. IXUS 400, z zmogljivostjo 4 megapikslov, je trenutno vodilni model v seriji. Prvi vtis je odličen – aparat je prelepo oblikovan, ohišje je izdelano iz gladke kovinsko/keramične podlage, ima kromirane dele, spravite pa ga lahko dobesedno v vsak žep.

S svojimi štirimi megapiksli in 3x optičnim zoomom, IXUS zajema vrhunske fotografije. Reprodukcija barve in zasičenost sta odlična, nov sistem samodejnega fokusa, o katerem je Canon veliko govoril, pa poskrbi, da so subjekti na fotografijah kristalno jasni. Samodejni način je primeren za zabavno fotografiranje in družinsko zabavo ter deluje zelo dobro, čeprav bodo bolj ambiciozni fotografi cenili stopnjo ročnih nastavitev, ki so vam na voljo – osvetljenost, nastavitev beline, merjenje svetlobe in bliskavica. Ob zelo sončnih dnevih so se nekatere testne fotografije izkazale za preveč osvetljene in z bledimi barvami, zato je možnost preklopa v način fotografiranja Spot AE, uporabna za trenutke, ko vas obkroža močna svetloba.

Ne samo to – fotoaparat prinaša še nekaj dobrot, kot je na primer orientacijski senzor, ki samodejno obrne portrete. Edina negativna kritika bi bila namenjena Canonovemu sistemu menijev, ki po našem mnenju ni dovolj neposreden in intuitiven. Tudi barva ohišja se hitro poškoduje, zato tega lepotca obvezno spravite v trpežno torbo. Trajanje baterije je zadovoljivo, saj smo z litij-ionsko baterijo lahko fotoaparat neprekinjeno uporabljali več kot dve uri. In na koncu omenimo še ceno – ta je vsekakor precej ugodna za aparat s 4 megapiksli, v katerega se bodo zaljubili fotografi, ki dajo veliko tako na svoj slog pri fotografiranju, seveda pa tudi na kakovost fotografij.

→Podrobnosti

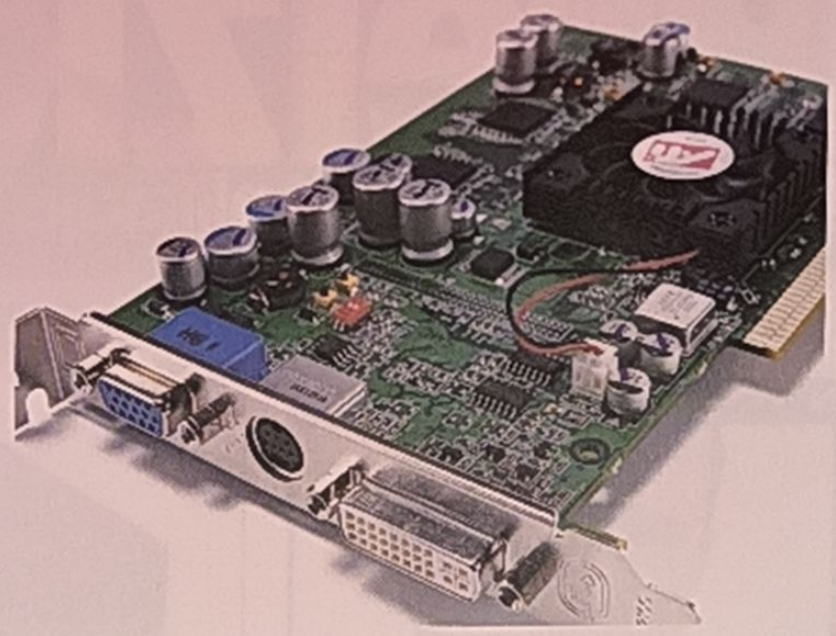
Ločljivost 4 megapiksli
CCD senzor 1/1,8-palčni CCD
Optični zoom 3x (11x z digitalnim zoomom)
LCD 1,5-palčni
Fokusiranje Normalno (46 cm) in makro
Merjenje svetlobe Oceni/Vzame vrednost centralne točke
Občutljivost Auto/ISO 50/100/200/400
Belina Samodejna/nastavljena (sonce, oblačnost, notranja umetna svetloba, fluorescentna)
Dimenzije 87 x 57 x 27 mm
Teža 185 g
Na spletu www.canon.com
Prodaja Rolan d.o.o., (02) 300 13 00

PCFormatOcena

- Privlačna kamera, ki zajema tople in kakovostne fotografije
- Hitro se okruši, meniji niso najboljši, kar smo jih videli

"Privlačen nov IXUS se dobro drži v tem prenatrpanem tržišču."

85%



RADEON 9600 PRO

49.500 SIT ATI

Doslej jim je šlo vse kot po maslu. Tako vsaj trdi ATI, ki pravi, da mu je uspel neboleč prehod na 0,13 mikronski proizvodni proces, ki je tako zaviral izdajo GeForca FX. Pojav referenčne kartice 9600 Pro, prve ATI-jeve 0,13-mikronske kartice samo potrjuje to teorijo. Prvi vtis o kartici je dober – je majhna, v primerjavi s frekvenco jedra je ventilator izjemno majhen, povrhu pa ne potrebuje zunanjega vira energije. Če bo šlo vse po načrtih, bi naj serija 9600 po hitrem postopku nadomestila obstoječe kartice 9500 Pro. Verjetno zato, ker se kartice 9500 Pro prodajajo za precej nizko ceno, a je njihova proizvodnja precej draga, saj uporabljajo isto jedro kot kartice serije 9700.

Žal pa bo uporabnike, ki so zamudili nakup kartice 9500 Pro, pustila z občutkom, da so bili ogoljufani. Kljub višjemu taktu ostaja dejstvo, da ima le 128 Mbit pomnilniško vodilo ter štiri teksturne cevovode, kar pomeni, da je počasnejši od starejšega sorodnika. Samo za primer: razlika v *3D Marku 2003* se prične pri 3.598 proti 3.243 ob privzetih nastavitvah in poraste na 841 proti 599 pri ločljivosti 1.600 x 1.200 s 4x FSAA in 4x anizotropnim filtriranjem. Podobne rezultate smo dobili v *Quaku III* in *UT2003*, ker smo ugotovili, da je 9600 Pro v testu Antalus Fly-by in pri visokih nastavitvah podrobnosti v *Q3* do 25 odstotkov počasnejši od 9500 Pro.

9600 Pro sicer napoveduje precej novosti, ki nam jih ima ATI namen predstaviti, vendar nas je razočaralo, da že prva kartica ni pretresla temeljev grafičnega sveta. Dodatna prednost je ta, da trenutno nima prave konkurence – še vedno namreč čakamo na nVIDIINO kartico srednjega cenovnega razreda s podporo DirectX 9. In ko jo bomo dočakali, bo bitka verjetno huda. Čeprav je ATI naredil majhen korak nazaj, da bi v bližnji prihodnosti naredil ogromen korak naprej, se na nek način vseeno počutimo ogoljufane. **PCF**

→Podrobnosti

Hitrost jedra 400 MHz
Hitrost pomnilnika 600MHz
Pomnilnik 128 Mb DDR, 128 Mbit vmesnik
Teksturni cevovodi 4 AGP 8x
Izhodi VGA, DVI, S-Video
Testna konfiguracija Athlon XP 3000+, 512 Mb Crucial DDR400, Chaintech nForce 2
Na spletu www.ati.com

Zmogljivostni testi

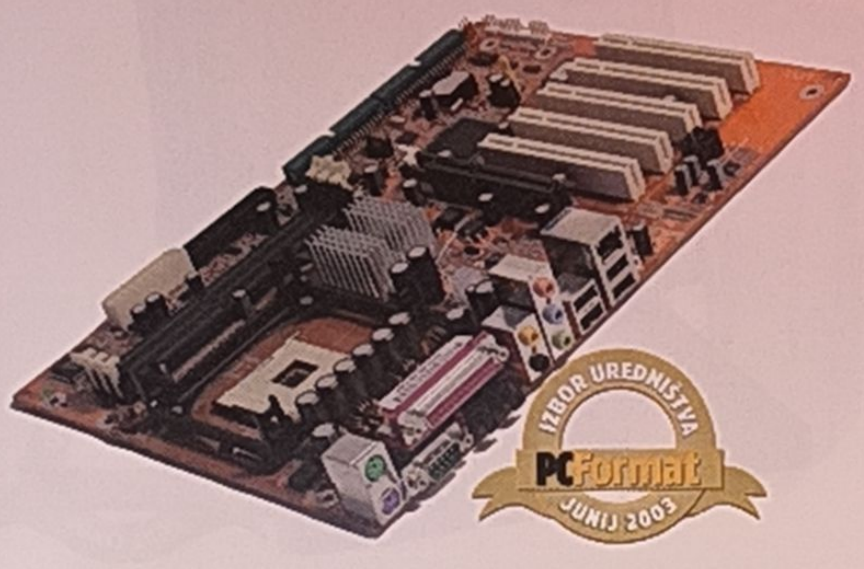
3DMark (Default/Quality)
9500 Pro 3.598/841
9600 Pro 3.243/599
Unreal Tournament 2003 (Flyby/Botmatch)
9500 Pro 64,41/132,79
9600 Pro 63,58/104,01
Quake III (Default/Quality)
9500 Pro 238,9/131,0
9600 Pro 232,8/114,7

PCFormatOcena

- Hitra in relativno poceni kartica s podporo DX 9
- Počasnejša od kartice, ki bi jo naj zamenjala

"Ni ravno najhitrejši ATI-jev izdelek, a je še vedno vreden nakupa."

78%



ABIT BH7

29.950 SIT Abit

Torej, dvignite roke tisti, ki ne poznate legendarne Abitove osnovne plošče z imenom BH6, zgrajene na naboru čipov Intel 440 BX! Zberite se lepo v gručo in pojdite na seminar, kjer naj vas podučijo, kaj so legende računalniškega navijanja.

Prav na to noto je igralo podjetje Abit, ko so snovali novo ploščo, ki naj bi vnovič osrečila širok krog uporabnikov, ki želijo iz svojih procesorjev iztisniti čim več. Dobro ime pristoji dobri plošči, zato so se pri izdelavi močno potrudili. Za nabor čipov je bil izbran Intel 845PE, hiter in preizkušen nabor, ki pa je že v svoji zasnovi omogočal mnogo višje hitrosti delovanja, kot pa uradnih 133 MHz FSB. Pri Abitu so kmalu spoznali, da lahko nabor, ob primerni kvaliteti izdelave, pretkanem programiranju BIOS-a in malce sreče, potegne vse do 200 MHz sistemskega takta. Resnično jim je to uspelo, BH7 je plošča, ki je kot naročena za večino uporabnikov. Hiter nabor čipov je hlajen pasivno, kar je kot naročeno za tiste, ki jih številni ventilatorji motijo.

Na plošči počivajo tri razširitvena mesta za pomnilnik DDR, plošča pa skupno prepozna največ 3 Gb pomnilnika. Nadalje imamo še pet rež PCI, medtem ko so reže CNR, AMR ter podobna šara končno romale na smetišče. Tudi zadnja stran plošče, namenjena priklopu zunanjih naprav, je bila deležna prenove. Odpadla je ena vtičnica za serijske naprave, ki je dala mesto optičnemu vhodu in izhodu. Zraven se bohotijo vhodi in izhodi za zvočno kartico ter štiri vtičnice USB. Plošča ima vgrajeno zvočno kartico po kodeku AC97, zvočni čip ALC650 je izdelalo podjetje Realtek, prav tako pa ne smemo pozabiti na vgrajeno mrežno kartico 10/100 in krmilnik Serial ATA.

Andrej Potočnik

→Podrobnosti

Nabor čipov Intel 845PE
Podprti procesorji P4, Celeron 478
Tip pomnilnika DDR 200/266/333
Količina pomnilnik 3 Gb
Razširitvena mesta 1x AGP, 5x PCI, 4x USB 2.0, 1x serijska vrata, 1x tiskalniška vrata
Integrirano Zvočna kartica 5.1, mrežna 10/100, SATA
Na spletu www.abit.com.tw
Prodaja Sun Rise d.o.o., (01) 524 02 88

PCFormatOcena

Odlično navijanje, uravnoveša ceno s visoko zmogljivostjo

Manjka FireWire

"Zmagovalni pohod serije BH se nadaljuje, saj BH7 predstavlja odličen nakup."

90%

WIRELESS ACCESS POINT

12.500 SIT Linksys **www.linksys.com**

Še ena od rešitev za 11 Mbps brezžične omrežja, ki vas bodo na preprost način rešila odvečnih kablov. Brezžična dostopna točka je brez vgrajenega ADSL usmerjevalnika, tako da tega morate kupiti posebej. Na dostopno točko preko kabla priklopite klasično Ethernet omrežje.

Zaradi pomanjkanja usmerjevalnika (na voljo je tudi model z vgrajenim usmerjevalnikom), zadeva morda ne bo prišla toliko do izraza pri domačih omrežjih, ampak če jo potrebujete, je odlična rešitev, saj prihaja z dvema antenama, ki ju usmerite v različne dele hiše/stanovanja in tako izboljšate doseg signala. In da ne boste mislili – razlika se pozna.

PCFormatOcena

Dve anteni za boljši signal

Brez usmerjevalnika

"Dobra rešitev, če želite obstoječe omrežje povezati v brezžično."

74%

Hansol ... mora biti!

Cene so informativne in že vključujejo DDV. Acord-92 d.o.o., Stegne 13, Ljubljana

H750
17" LCD TFT zaslon
velikost pike: 0,264 mm
max. resolucija:
1280 x 1024 / 75Hz
svetilnost: 250 cd/m²
kontrast: 350:1
stereo zvočniki
TC099

109.900,00 SIT

Distribucija: acord international group

BIG BANG
Koper: 05/630-65-00
Kranj: 04/202-66-80
LJ-BTC: 01/587-35-73
LJ-Rudnik: 01/420-25-60
Maribor: 02/320-39-36
Jesenice: 04/583-28-84
Celje: 03/425-25-57
Ptuj: 02/749 37 29

POWERPLUS
Celje: 03/428-28-30
Ljubljana: 01/511-27-27
Maribor: 02/252-60-06
e-trgovina: www.powerplus.si

Janus Trade
Lesce: 04/532 01 55
Celje: 03/42 55 080

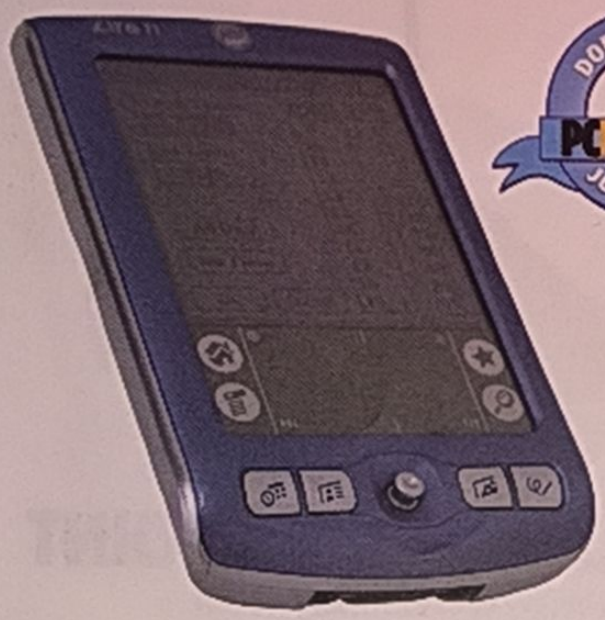
BOF - Building Of Fun
Ljubljana: 01/560-41-59

HARVEY NORMAN
Ljubljana: 01/585-50-00

MEDIA DOM
Murska S.: 02/534 83 35

Tech Trade Center d.o.o.
Ljubljana: 01/434 01 08

MENTIS
Divača: 02/872-16-16
Maribor: 02/228-17-20
Sl. Bistrica: 02/843-08-30
Velenje: 03/897 68 50



DOBER NAKUP PCFormat JUNIJ 2003

ZIRE 71

98.000 SIT Palm

Palm mora v boju s PocketPC-ji posegati po vedno novejšem orožju iz svojega arzenala, za Zire 71 pa lahko rečemo, da je ekvivalent atomske bombe. Tisti, ki sceno pazljiveje spremljate, se verjetno spomnite, da je bil Zire Palmov cenen model, različica 71 pa je postala admiralska ladja tega podjetja.

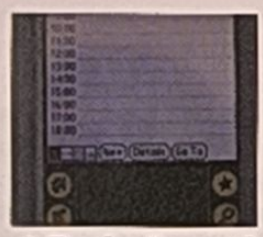
Zaradi neploščate oblike Zire lepo leži v dlani, poleg tega pa ima močno povečan zaslon, ki skriva lepo presenečenje. Gre namreč za debi Palmovega transflektivnega TFT zaslona ločljivosti 320 x 320 pik in 16-bitno barvno globino ter skoraj neomejenim vidnim kotom. Barve so bogate, kontrast je zelo dober, osvetljevanje pa naravnost vrhunsko.

Pod zaslonom se nahajajo klasični štirje gumbi za bližnjice, na sredi pa se nahaja nov Palmov krmilnik s pridihom igralne palice. Čeprav je stvar uporabna, pa mi je osebno bil bolj všeč klasični plošček, ki ga poznamo s Tungstena, saj palička med potnimi prsti kaj rada zdrsne.

Novosti pa še kar noče biti konec. Če površino dlančnika potisnete navzgor, na zadnji strani razkrijete fotoaparat s tipalom ločljivosti 640 x 480, spredaj pa se nahaja sprožilec zaslonke. Fotoaparat sicer nima bliskavice, pa tudi zaklopni čas ni bog ve kakšen, vendar se Palm odkupi s samodejnimi nastavitvami osvetljevanja, kontrasta in beline, slike pa lahko izvozi v RAM ali na kartico SD. Aha, povezljivost: poleg reže SD in standardnega Palmovega priključka na dnu dlančnika, je na voljo je še IR vmesnik, zato je odsotnost Bluetootha še toliko bolj opazna. Zvočniki so čisto solidne kakovosti, novi PalmOS 5.2.1 pa ponuja predelano aplikacijo *Graffiti 2*, ki je sedaj veliko bolj podoben načinu vnosa na PocketPC-jih, medtem ko je predvajanje videa in glasbe že tako nekaj samoumevnega.

Skoraj v vseh pogledih odličen dlančnik, ki bo na tržišču PDA-jev srednjega razreda nedvomno eden najmočnejših igralcev.

Boštjan Uršič



→Podrobnosti

Procesor TI OMAP 310 ARM s 144 MHz
Ločljivost zaslona 320 x 320 (65.000 barv)
RAM 16 Mb
Povezljivost Reža SD/MMC, IR, SDIO (za dodatke)
Čas avtonomije 4 ure
Dimenzije 11,4 x 7,3 x 1,7 cm
Teža 150 g
Operacijski sistem PalmOS 5.2.1
Prodaja Sting d.o.o., (01) 524 60 33

PCFormatOcena

- Odličen zaslon, oblikovanje, zelo dober fotoaparat
- Malce neudobna navigacija, ni Bluetootha, plastično pero

"V razredu PDA-jev do 100 tisočakov boste težko našli boljšega."

88%

GERICOM MASTERPIECE XXL

559.900 SIT Gericom

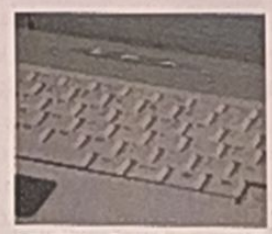
Gericomov ekstra velik notesnik se ponaša s kar 16-palčnim zaslonom in konfiguracijo, ob kateri bi zardel marsikateri namizni PC. 2,66 GHz procesor, ki mu dela družbo 512 Mb sistemskega pomnilnika, grafično pa jima pomaga Radeon Mobility 9000, predstavljajo trojico, ki bo zadovoljila potrebe marsikaterega uporabnika. Z zmogljivostnega vidika Masterpiecu XXL torej ne moremo ničesar očitati.

Delo z notesnikom je primerno njegovi konfiguraciji in dimenzijam. Brez težav bo poganjal vse aplikacije, ki si jih izmislite, vključno z igrami in filmi. Zaslon je zmožen prikaza ločljivosti do 1600 x 1200, kar je za 16-palčni zaslon v bistvu preveč za res udobno delo. Prav tako ga ne bi ravno priporočili tistim, ki radi delate v fotelju, z notesnikom v naročju. Zadeva namreč tehta dobre štiri kilograme, po vrhu vsega pa je še ogromna, zato jo je najbolje uporabljati lepo za mizo.

Tipkovnica je, primerno napravi takšnih dimenzij, udobna za delo. Vpeta je dobro, tipke so precej velike in eksaktne, pa še tiha je. Zvočniki ob monitorju so soliden izdelek in ponujajo čisto povprečen zvok. Avdiofili si boste tako ornislili Extigyja in komplet poštenih zvočnikov, ker je menda jasno, da v notesnik vrhunskih zvočnikov ni mogoče stlačiti.

Ta Masterpiece je torej resnično XXL, tako po zmogljivostih, kot tudi po dimenzijah, na račun katerih ni ravno med najbolj prenosljivimi. Za vse tiste, ki pa potrebujete računalnik pretežno doma in le občasno na poti, pa bo prava izbira, še posebej zato, ker spada med cenejše notesnike svojega razreda.

Barbara Banovič



→Podrobnosti

Procesor Intel Pentium 4 2,66 GHz
Pomnilnik 512 Mb DDR
Trdi disk 60 Gb Ultra ATA-100
Grafična kartica ATI Radeon 9000 Mobility 64 Mb
Zaslon 16-palčni TFT (podprte ločljivosti do 1600 x 1200)
Zvočna kartica Avance Logic AC97
Pogon DVD-R/RW 8/16/10/24
Razširitvena mesta Serijska vrata, IrDa 1.2, VGA, 4x USB, TV-Out (S-VHS), modem, LAN, slušalke, mirkofon, S/PDIF, FireWire, PCMCIA Type II
Dimenzije 4,7 x 37,1 x 28,6 mm
Teža 4,2 kg
Na spletu www.gericom.com
Prodaja Anni d.o.o., (01) 583 99 99

PCFormatOcena

- Odlična konfiguracija, zanimivo oblikovanje
- Glasen trdi disk, povprečni zvočniki

"Gericomu je končno uspelo izdelati resnično dober notesnik, ki ima celo sprejemljivo ceno."

88%

IZBOR UREDNIŠTVA PCFormat JUNIJ 2003

CYBERSHOT DSC-V1

210.000 SIT Sony

Sony je v naše uredništvo poslal prve aparate, ki uporabljajo nove kartice MemoryStick Pro, na katere bo kmalu mogoče posneti do 32 Gb podatkov. Seveda DSC-V1 podpira tudi klasične kartice MemoryStick– prihaja namreč z 32 Mb različico le-te.

V primerjavi s konkurenčnimi izdelki z ločljivostjo 5 megapikslov, gre za majhen aparat, ki je sicer nekoliko škatlaste oblike, vendar v robustnim kovinskem ohišju in s prekrivalom za lečo, tako da ga boste brez skrbi spravili v malce večji žep. Ergonomija gumbov je odlična, saj so kljub majhnemu ohišju funkcije dobro razporejene, do večine naprednih nastavitev (DSC-V1 jih ponuja celo paleto) pa je mogoče dostopati preko bližnjic in brez brskanja po menijih. Nekoliko nas je zmotilo le stikalo za zoom, ki ima premajhen hod in ga je včasih nerodno uporabljati.

DSC-V1 je resnično napihan z zmožnostmi. Razen nadpovprečnega 4x optičnega zooma in šestih programskih načinov ponuja tudi zvočni filmski način (ločljivost 640 x 480 točk), Sony pa je dodal tudi svoja klasična načina night-framing in night shot, namenjena fotografiranju pri slabši osvetlitvi. Ker tudi vi sovražite, ko zaradi aparata zamudite odločilni trenutek za fotografijo, boste veseli tega, da je DSC-V1pri slikanju hitrejši od konkurenčnih modelov – tako pri fokusiranju, kot tudi ob pritisku na sprožilec in pri zaporednih posnetkih.

Kakovost fotografij je na visoki ravni, vendar od Sonyja, ki je tudi tokrat uporabil vrhunske leče Carl Zeiss, nismo pričakovali ničesar manj. Barve so žive in realistične tudi pri samodejnih nastavitvah, aparat pa se ponaša z odličnim sistemom za nastavljanje beline, kakršnega smo videli že pri F717. Če smo fotografije primerjali z najboljšimi v tem razredu, je bil Sony praktično na enaki ravni. **Nikola Janković**

→Podrobnosti

Ločljivost 5,24 megapiksla
Skladiščenje 32 Mb MemoryStick, podpira MemoryStick Pro
Leča 4x optični zoom
LCD 1,5-palčni, 123.000 točk
Programskih načinov 7
Teža 298 g
Na spletu www.sony.com
Prodaja CHS d.o.o., (01) 280 66 00

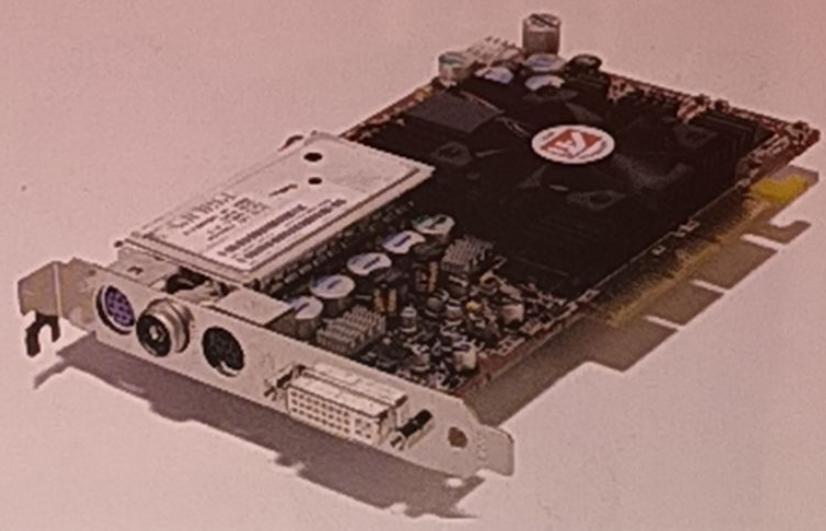
PCFormatOcena

Odlične fotografije, hiter, vrhunska kakovost izdelave

Manjše napake mu preprečijo pohod do popolne odličnosti

"Priročen in kakovosten aparat, ki bo zadovoljil tudi napredne fotografe."

90%



RADEON AIW 9700 PRO

130.000 SIT ATI **www.ati.com**

Medtem ko se nVIDIA na vse kriplje trudi odstraniti konjski hladilnik s kartice FX 5800 Ultra, pa je ATI-ju uspelo na suhcenega, praktično isto močnega Radeona 9700 Pro zatlačiti še nekaj drobnarij. Čeprav ne gre za najzmogljivejšo kartico v tem trenutku, pa gre za najzmogljivejšo kartico z vgrajenim TV tunerjem. Zaradi obilice možnosti gre za najboljšo rešitev za snemanje videa, kar jih je, še posebej zaradi aplikacije Videosoap, ki odstranjuje šume iz video signala. Češnjo na smetani pa predstavlja klasični daljinski krmilnik, kot smo ga pri karticah AIW videli že pri nekaj zadnjih inkarnacijah.

PCFormatOcena

Nabor 9700 Pro, možnosti

9800 Pro (brez tunerja) stane manj

"Prekleto dobra, a draga kartica z odličnimi dodatki."

88%

BLUETOOTH PRINTING KIT

42.900 SIT 3Com **www.3com.com**

Radi bi, da bi nam bila tale igračka všeč, saj gre za eno prvih praktičnih možnosti uporabe Bluetootha. En del naprave je USB dongle, ki ga priklopite na PC in ga pripravite na delovanje v Bluetooth omrežju. Drugi del pa priklopite v serijska vrata tiskalnika, da lahko dokumente v tiskanje pošiljate brezžično. Problem je v tem, da vse skupaj ni čisto brez žic – dongle, ki ga priklopite na računalnik, namreč potrebuje zunanje napajanje. Ker je domet Bluetootha le nekaj metrov, gre le za zamenjavo ene vrste žice z drugo. Za precej visoko ceno. Ideja je pa dobra, zato upamo, da bo naslednja generacija tiskalnikov že imela vgrajeno podporo za Bluetooth.

PCFormatOcena

Praktično tiskanje brez kablov

Draga rešitev, ki potrebuje lastno napajanje

"Tiskalnik ste svoj čas dobili brez kablov, ki ste jih morali kupiti."

78%

MOBILE PRO 300E

77.880 SIT NEC

Dlančniki vztrajno postajajo vedno bolj priljubljeni kosi opreme, ki jih radi nosimo s seboj. Če po njih ne brskamo za naslovi in telefonskimi številkami, pa lahko beremo, poslušamo glasbo, gledamo video posnetke in brskamo po spletu. Zato ni čudno, da se marsikdo pri izbiranju prenosne naprave raje odloči za dlančnik, kot za notesnik, še posebej, če si že lasti namizni računalnik.

Tokrat smo si ogledali NEC-ov izdelek Mobile Pro 300e. Gre za enega manjših dlančnikov na trgu, ki ga odlikuje sicer minimalistično, a funkcionalno oblikovanje. Pri NEC-u so se očitno odločili, da bodo gumbe na napravi razporedili tako, da jo bo dejansko mogoče uporabljati z eno roko, pa tudi gumb za izklop je postavljen na vrh dlančnika, tako da ga po nesreči ni mogoče pritisniti.

Če smo čisto iskreni, NEC po prav ničemer ne izstopa. Oblikovno je simpatičen, a ne revolucionaren, med programsko opremo ni nikakršnih (ne)prijetnih presenečenj, z razširitvenega vidika pa tudi ne spada med najboljše. Istočasno pa mu tudi ne moremo očitati ničesar kritičnega. Za običajno delo je dovolj zmogljiv, aplikacije se hitro odpirajo, sinhronizacija s PC-jem pa poteka brez zapletov. Zanimiva rešitev je pero stylus, ki so ga pri NEC-u zložili. Ko ga potegnete iz dlančnika, je dolgo le kakšnih pet centimetrov, po potrebi pa ga lahko raztegnete na standardno dolžino.

Dodatna prednost modela 300e pa je dodatno mesto na zibki, v katerem lahko poleg dlančnika polnite še eno dodatno baterijo zanj, če se boste odločili za nakup razširitvene srajčke zanj, pa lahko v zibko spravite oboje.

Barbara Banovič

→Podrobnosti

Procesor 206 MHz StrongARM
Pomnilnik 32 Mb Flash ROM, 64 Mb RAM
Zaslon 3,5-palčni QVGA x 240, 65.536 barv
Razširitve Reža za kartice MMC/SD
Programska oprema *Active Sync, Microsoft Outlook 2002*
Dimenzije 12,5 x 7,68 x 1,48 cm
Teža 146 g
Na spletu www.nec.com
Prodaja Power Plus, (01) 511 27 27

PCFormatOcena

Funkcionalno oblikovanje, zanimivo rešena zibka

Po ničemer ne izstopa, večsmerni gumb bi lahko bil boljši

"Če potrebujete dlančnik, ki ga boste res brez težav spravili v žep, si tega le oglejte."

73%

SONY DRU-510A

106.680 SIT Sony **CHS d.o.o., (01) 280 66 00**

Za tem neuglednim imenom se skriva prav božanska, DVD-je zapisovalna zver. Gre za pogon, ki zna, poleg branja medijev DVD in CD, zapisovati medije DVD-R/RW in DVD+R/RW ter CD-R/RW. Medije DVD+/-R zapisuje s 4x hitrostjo, DVD+RW prav tako, DVD-RW pa z 2x hitrostjo. DVD-R plošček je tako brez zastojev zapisal v dobrih 14 minutah.

DRU-510A je oblikovno eden lepših pogonov, manjka mu pa vhod za slušalke in potenciometer za uravnavanje jakosti. Priloženo programje vključuje tako program za zapisovanje medijev, kot tudi programski predvajalnik DVD-jev *Power DVD* in *MusicMatch Jukebox*.

PCF

PCFormatOcena

Oblikovanje, zapisovanje DVD+/-R/RW

Določenih medijev CD-R ne mara najbolj

"Odličen in lep zapisovalnik s prav tako spodobno ceno."

90%

Vaš novi partner NEC

NEC recommends Microsoft® Windows® XP Professional for Business.

NOVO - 3 leta garancije

- odlične zmogljivosti
- vsestranska povezljivost
- prava mobilnost

NEC VERSA M300

399.900 SIT

Mobile Intel® Pentium® 4 procesor-M z 1.8 GHz
256MB DDR RAM,
LCD zaslon 15" TFT XGA,
trdi disk 40GB,
Combo DVD/CD-RW enota, FDD,
ATI 340M grafična kartica (do 32Mb)
zvok AC97, modem, LAN 10/100, zvočniki,
mikrofon, Firewire,RS232, Li-Ion baterija

POOBLAŠČENI PRODAJALCI: Big Bang, PowerPlus, Point-R, Prolog, Teal, KCI, Janus Trade, Mentis, BOF, Harvey Norman, Bocom, Tech Trade

PHILIPS JACKRABBIT 32

70.600 SIT Philips

Ne dolgo tega ste lahko v *PC Formatu* brali supertest zunanjih enot za skladiščenje podatkov, med katere spadajo tudi enote, kot je tale Philipsov zajec. Gre za lično kombinirano enoto, ki zna predvajati DVD-je in CD-je, prav tako pa zna zapisovati in prepisovati CD-je. Črno-srebrn pogon se lepo poda v kateri koli prostor, modre LED diode pa le še prispevajo k trendovskemu videzu. Na računalnik (PC ali Mac) se poveže preko vmesnika USB, podpira pa standarda 1.1 in 2.0. V optimalnih pogojih, in seveda na USB 2.0, bo Jackrabbit prebiral DVD-je z 12x hitrostjo, CD-je pa s 40x, zapisovati jih zna z 32x hitrostjo, prepisovati pa 10x.

Z naštetim takšna naprava ne bi impresionirala nikogar, razen mogoče kakšnega povprečnega neandertalca, ki bi jo tako ali tako verjetno hotel ali ubiti ali pojesti. A branje in zapisovanje tega in onega še zdaleč ni vse, kar zmore Jackrabbit. Priklopite ga lahko namreč neposredno na TV in brez intervencije računalnika gledate filme, pogon pa krmilite s pomočjo miniaturnega, a simpatičnega in funkcionalnega daljinskega krmilnika. Če se vam pocedijo sline po predvajalniku glasbenih CD-jev, je Jackrabbit prav tako takoj pripravljen na akcijo in s priloženimi kabli ga lahko takoj priklopite na ojačevalec kot samostojno komponento.

Zveni slastno, kajne? Bi tudi bilo, ko zajec ne bi bil prav neokusno glasen. Med delom tuli kot 747 pri vzletu in ko se prične medij hitreje vrteti, prične zvok vztrajno vrtati po živcih. Ko se človek zaloti, da namesto filma bulji v pogon in čaka, da bo ta poletel, prične naklonjenost kopneti...

Barbara Banovič

→Podrobnosti

Branje DVD 12x, CD 40x
Zapisovanje CD 32x
Prepisovanje CD 10x
Vmesnik USB 1.1/2.0
Napajanje Električno omrežje
Dodatno Daljinski krmilnik, kabli za priklop na TV in/ali hi-fi
Programska oprema Gonilniki, *Roxio Easy CD Creator, Power DVD*
Na spletu www.philips.com
Prodaja PC Hand d.o.o., (01) 530 08 00

PCFormatOcena

Resnično večnamenski pogon, daljinski krmilnik

747 v dnevni sobi ni dobra ideja

"Simpatičen, a odločno preglasen pogon. A niso zajci znani po tem, da bi naj bili tihe živali?"

70%

ALTEC LANSING XA3051

34.800 SIT Altec Lansing **JAE d.o.o., (01) 589 62 00**

Altec Lansing se od drugih loči predvsem po izvirni obliki nekaterih modelov. XA3051 je sistem zvočnikov 5.1, ki podjetju ne bo prinesel slave. Oznaka 5.1 se očitno nanaša le na število zvočnikov, saj lahko na kakršno koli enoto za odkodiranje signala lepo pozabite. Pro Logic je vse, kar zmorejo.

Zvočniki morda res delujejo plastično in nimajo posebnih dodatkov, a je zvok, ki ga proizvajajo presenetljivo dober. Še posebej dobro se obnesejo pri visokih tonih, zanimivo pa jim ne ugaja srednji spekter, še posebej pri kompleksnejših zvočnih podlagah. Priloženi krmilnik bi lahko sicer "skrajšali" za žico, a je dvojni vhod za slušalke, ki samodejno izklopi zvočnike, prav dobra ideja.

PCFormatOcena

Oblikovanje, vhod za slušalke

Ni odkodiranja DD/DTS

"Zanimivo oblikovani, a zadovoljili bodo le manj zahtevne."

68%

CANON i70

89.880 SIT Canon **Canon Adria, (01) 530 87 10**

Canon i70 združuje mobilnost in hitrost v prenosnem tiskalniku, ki izdela zelo dobre fotografije in besedilo za splošno rabo. i70 s PC-jem povežete preko vrat USB, lahko pa tiskate tudi neposredno preko Bubble Jet Direct, ki je združljiv s Canonovimi digitalnimi kamkorderji in fotoaparati. V podajalnik lahko spravite 30 listov, stran besedila izpiše v trinajstih sekundah, medtem ko boste fotografijo visoke kakovosti natisnili v štirih minutah in pol. S priloženo baterijo bo tiskalnik pljuval papir kakšno uro in pol, potem pa ga bo potrebno priključiti na električni vod. Če bi imel še Bluetooth, bi i70 absolutno priporočili, tako ga pa le res toplo priporočamo.

PCFormatOcena

Prenosljivost, kakovost

Ni Bluetootha, ni preveč hiter

"Dober tiskalnik za na cesto – to pa je tudi vse."

81%

NEC VERSA FS800

705.456 SIT Nec

Na sliki ni ravno vidno, a tale Necov notesnik je pravi palček med svojimi brati. Gre namreč za enega manjših notesnikov, ki jih je mogoče dobiti, saj je kornaj večji od klasičnega rokovnika. Za tako majhno napravo pa ima precej impresivno konfiguracijo, še posebej zato, ker ni zgrajen na tehnologiji Centrino.

Versa FS800 čisto očitno cilja na tiste uporabnike, ki notesnik potrebujejo izključno zaradi prenosnosti. Notesniki s 15- in 16-palčnimi zasloni in konfiguracijo, ki poseka marsikateri namizni PC so sicer strašansko zanimivi, a vam bodo tudi krepko ukrivili hrbtenico, če jih boste hoteli prenašati naokoli. Versa FS800 pa je z dobrim kilogramom (če si seveda omislite večjo in težjo baterijo) kot naročena za delo na poti, povrhu vsega pa je še tako majhna, da jo boste lahko spravili v navadno poslovno aktovko.

Najbolj vas pa verjetno zanima, kako je delati na tako majhni napravi. No... najbolj udobno sicer ni. Tipkovnica je izjemno majhna in temu primerne so tudi dimenzije tipk. Je pa tipkovnica dobro vpeta in dovolj eksaktna, da tipkanje ni nadležno opravilo, ko se je enkrat navadite. Druge lastnostni notesnika bodo povsem zadovoljile poslovnega uporabnika, saj za tovrstno uporabo dejansko ne boste potrebovali zmogljivejšega računalnika, še posebej na račun zadostne količine pomnilnika.

Edina lastnost notesnika, ki pa prav razočara, pa je zaslon. Pa ne njegove dimenzije, temveč kvaliteta. Vidni kot je izjemno majhen in že v idealnem položaju deluje, kot da ne bi bil enakomerno osvetljen. Sicer pa grafično zahtevne aplikacije na takšni konfiguraciji tako ali tako odpadejo.

Barbara Banovič

→Podrobnosti

Procesor Intel Mobile Pentium III-M (Tualatin) M 933 MHz
Pomnilnik 512 Mb
Trdi disk 20 Gb ATA-100
Grafična kartica Trident Cyber Aladdin-T (do 32 Mb RAM)
Monitor 12-palčni XGA TFT LCD
Zvočna kartica AD1981B
Razširitvena mesta LAN, modem, USB, FireWire, VGA, 1x Type I/II PC Card, 1x Type I/II CF, mikrofon, slušalke, zunanji pogon CD-ROM
Dimenzije 27 x 22,2 x 2,18 cm
Teža do 1,1 kg (odvisno od baterije)
Na spletu www.nec-computers.com
Prodaja Power Plus, (01) 511 27 27

PCFormatOcena

Lahek, majhen, dobra tipkovnica
Ni Centrino, ne preveč kvaliteten zaslon

"Če potrebujete notesnik, ki ga boste resnično lahko odnesli kamor koli, si oglejte tega."

75%

PINNACLE PCTV DELUXE

66.000 SIT Pinnacle **Zak d.o.o., (01) 568 51 70**

Želite gledati in snemati TV na monitorju, namesto na TV sprejemniku? Pinnaclov PCTV Deluxe prihaja v zunanji USB 2.0 (združljiva tudi z USB 1.1) izvedbi, kar pride prav, če nimate prostih vtičev PCI ali pa želite ga uporabiti na notesniku. Enota je velika kot zunanji modem in je vizualno privlačna, tako da ne bo skazila okolja vašega modnega PC-ja. Žal so kompozitni in S-video priklopi na sprednji strani, kar nekoliko pokvari vtis. Namestitev je preprosta, enota pa prihaja s priročnim krmilnikom.

Ena boljših lastnosti je možnost snemanja TV programa v formatu MPEG-2. Dodaten bonus je možnost za nekaj časa zaustaviti sliko TV programa in nato nadaljevati tam, kjer ste ostali.

PCFormatOcena

Snemanje programa, preprost
Kompozitni priklopi na sprednji strani

"Ena boljših rešitev za gledanje in snemanje TV-ja na PC-ju."

89%

OLYMPUS MJU 300

117.810 SIT Olympus

Pred kratkim so me prosili za nasvet v zvezi z nakupom analognega aparata – pri njihovih digitalnih sorodnikih bi naj tudi ob višji ceni lahko dobil nekaj, kar je videti poceni in plastično. Mju 300 je daleč od tega – ponuja odlično kakovost izdelave in vrhunske fotografije, trije megapiksli pa bodo zadostovali za vse potrebe amaterskega navdušenca.

Mju 300 je preprost za uporabo, kljub temu pa ne kompromitira kakovosti fotografij. Preprosto pomerite in fotografirajte – idealna izbira za družinski aparat. Vendar pa tokrat ne gre za enega tistih izdelkov, ki jih hitro prerastete – razen vnaprej programiranih načinov za fotografiranje v določenih pogojih, se v menijih skrivajo napredne nastavitve, kot so nastavitev beline, merilni sistem, EV kompenzacija.

Sama oblika je klasične sorte, vendar z veliko sloga. Mju 300 je dovolj majhen, da ga brez težav spravite v žep, ko fotoaparat ugasnete, pa se leča zakrije in tako ostane zaščitena pred poškodbami. Kovinsko ohišje daje robusten občutek, kljub majhnosti pa so gumbi dovolj dobro razporejeni, da ne boste pomotoma pritiskali napačnih. Aparat je odporen na dež, seveda pa ni namenjen temu, da bi se z njim kopali.

Ustvarjene fotografije so bile izredne – ob samodejnih nastavitvah celo najboljše, kar smo jih videli pri fotoaparatih s tremi megapiksli. V veliki večini primerov bo aparat sam izbral optimalne nastavitve, nekaj težav pa mu je povzročilo le fotografiranje v smeri izvora svetlobe. Mju 300 ponuja celo nekaj značilnosti profesionalnih aparatov – kot je recimo fotografiranje v makro načinu z razdalje okoli 20 cm. Zaradi vsega povedanega ga ne bodo želeli spregledati niti izkušeni fotografi; četudi kot drugi fotoaparat, ki ga bodo vedno nosili v žepu.

Nikola Janković

→Podrobnosti

Ločljivost 3,2 megapiksla
Skladiščenje 16 Mb xD Picture
Leča 3x optični zoom
LCD 1,5-palčni
Programski načini Portret, avtoportret, nočni prizor, pokrajina, dodatni načini portreta
Merjenje Večvzorčno, točkovno
Na spletu www.olympus.com
Prodaja Olympus Slovenija, (01) 236 33 10

PCFormatOcena

Lep, majhen, kakovostne slike, preprost za uporabo

Nekoliko dražji od konkurence

"Odličen družinski fotoaparat. Mju 300 bo zadovoljil tako začetnike, kot tudi izkušene fotografe."

89%

SONY SDM-HS73

98.866 SIT Sony

Pri Sonyu so zbrani najboljši možje na svetu. To dejstvo dokazuje že bežen pogled na novi LCD monitor, ki smo ga dobili v test. Monitor je namreč tako domiselno oblikovan in tako lep, da bi mazilil noge oblikovalski ekipi, zadolženi zanj, vsaj en mesec, če ne še kakšen dan več.

Tehnološka dovršenost podstavka pa še ne naredi dobrega monitorja, kvečjemu ga le drži pokonci. V notranjosti se skrivajo manj pretresljive novosti, ki pa še zdaleč niso zanemarljive. Osnova za prikaz je torej TFT aktivna matrika z velikostjo pike 0,264mm. Diagonala monitorja meri 17 palcev, kar je seveda tudi vidna površina. Tako velik monitor je seveda zasnovan za ločljivost 1.280 x 1.024, kar dodobra pokaže v nižjih ločljivostih, kjer so črte dosti bolj nejasne, kot bi si uporabniki želeli. Za zaslon pravijo, da zmore 250 sveč na kvadratni meter, prav tako pa ima zelo širok kot, pod katerim je slika še normalno berljiva, kar smo nenazadnje ugotovili že pri prenosniku Vaio. Po hitrosti se uvršča nekje v povprečje današnje ponudbe, saj je odzivni čas 20 ms tipičen za predstavnike druge generacije monitorjev LCD. Očitno pa je, da si Sony pušča odprta vrata za posodobitve modelov.

Odlično ponudbo, ki je na voljo s tem modelom, bi vsekakor zaokrožila možnost priklopa na računalnik preko vhoda DVI, toda tega ni na voljo. Škoda, da so pozabili na to, saj si mnogi med vami že lastite grafične kartice z izhodom DVI. Poleg tega, bi jih hudo bolelo, če bi ponudili še USB vozlišče?

Andrej Potočnik

→Podrobnosti

Velikost 17 palcev
Velikost točke 0,264mm
Najvišja ločljivost 1.280 x 1.024
Barve 16,2 milijona
Odzivni čas 20 ms
Osvetlitev 250 cd/m2
Kontrast 500:1
Vidni kot 160° vod., 150° nav.
Dodatno nič
Na spletu www.sony.com
Prodaja CHS d.o.o., (01) 280 66 00

PCFormatOcena

Trendovsko oblikovanje, dober kontrast

Manjka DVI, lahko bi imel manjši odzivni čas

"Monitor, kakršnega si bo najbrž privoščil vaš šef."

85%

FREEHAND MX

IZBOR UREDNIŠTVA PCFormat JUNIJ 2003

111.870 SIT Macromedia

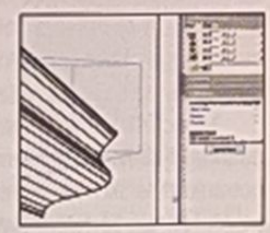
Najnovejše in zadnje orodje, ki je bilo preoblečeno v obliko MX je *FreeHand*, Macromediina aplikacija za vektorsko risanje. Paket je že nekaj časa eno od dveh ilistracijskih orodij (poleg *Adobe Illustratorja*), ki predstavljata industrijski standard, z najnovejšo izdajo pa so pri Macromedii presegli sami sebe, saj so program popolnoma prenovili in mu dodali nekaj prav neverjetnih novosti.

Najbolj vidna sprememba je doletela vmesnik, ki ni niti najmanj podoben vmesnikom iz prejšnjih različic. Kot pri vseh izdelkih iz serije *MX*, je mogoče vse palete združevati ali krčiti in s tem prihraniti na prostoru. Upravljanje je izjemno enostavno, vmesnik pa zavzema le majhen del delovne površine.

Okvir Objects je prav tako popolnoma prenovljen. Sedaj deluje hierarhično, kar pomeni, da lahko naenkrat nanašate več potez, zapolnjevanj in učinkov (kot so okrasni robovi, siji in podobno) na objekt, nato pa spremenite vrstni red, v katerem naj se nanašajo, in sicer kar po sistemu povleci-in-spusti. Tak način dela je izjemno intuitiven, saj lahko kombinacije učinkov celo shranite kot sloge za kasnejšo uporabo.

Orodje Extrude je še ena noviteta. Gre za izjemen pripomoček, s katerim lahko iz 2D objekta naredite navidezen 3D objekt in ga nato vrtite v 3D okolju. V svetu 2D vektorjev je to orodje kot mana z nebes. Prilagajate lahko celo možnosti senčenja, dodate poševnico in izberete vir svetlobe. Druge novitete pa vključujejo še orodje Connection za mapiranje načrtov za spletne strani in orodje Action za ustvarjanje na Flashu zasnovanih predstavitev kar v *FreeHandu*. *FreeHand MX* je nedvomno izjemno orodje, ki bi si ga morali tiskarski in spletni oblikovalci pobliže ogledati.

PCF



→Podrobnosti

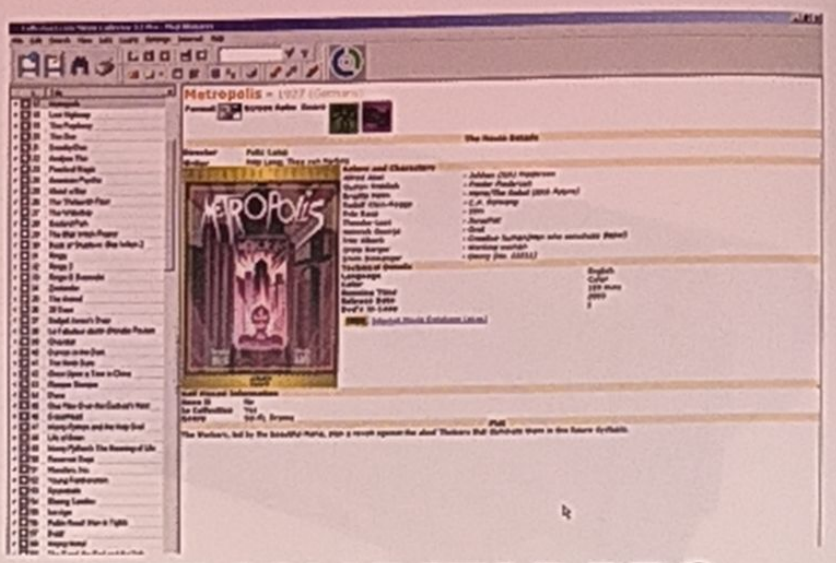
Program ponuja Vektorske ilustracije in risanje, orodje za klasično in spletno oblikovanje, novo orodje Extrude, nove učinke, združljivost s Flashem
Potrebuje PIII-300, 64 Mb
Na spletu www.macromedia.com
Prodaja N3 d.o.o., (07) 33 76 000

PCFormatOcena

- Cela paleta izjemnih risarskih orodij
- Prepočasen na starejših PC-jih

"Odlična nadgradnja, polna novosti. Postavlja nove standarde v vektorski ilistraciji."

92%



MOVIE COLLECTOR PRO

8.000 SIT Collectorz.com **www.collectorz.com**

Vsi zbiratelji filmov boste veseli dejstva, da obstaja programček, ki vam bo pomagal ustvariti bazo z relevantnimi podatki o filmih. *Movie Collector* ni le navadna podatkovna baza, saj zna podatke o filmih iskati tudi po interneta, preko spletnih strani, kot so IMDB, DVD Empire idr.

Vsakemu vnosu lahko dodate vrsto podatkov, vsak film pa lahko tudi ocenite. Po bazi lahko iščete po katerem koli vnosnem polju, dodatno pa je omogočen tudi nadzor nad posojanjem filmov. Podatke (posamične ali celotne baze) lahko tudi izvozite, in sicer v HTML, TXT in XML, če vam pa osnovni videz vmesnika ni všeč, lahko snamete nove ali se poigrate z orodjem za izdelavo lastnih preoblek.

PCFormatOcena

- Enostaven vnos, prilagodljiv
- Podobno bazo lahko ustvarite v *Excelu*

"Zbiratelji filmov ste končno prišli na svoj račun."

86%

MP3 COLLECTOR PRO

8.000 SIT Collectorz.com

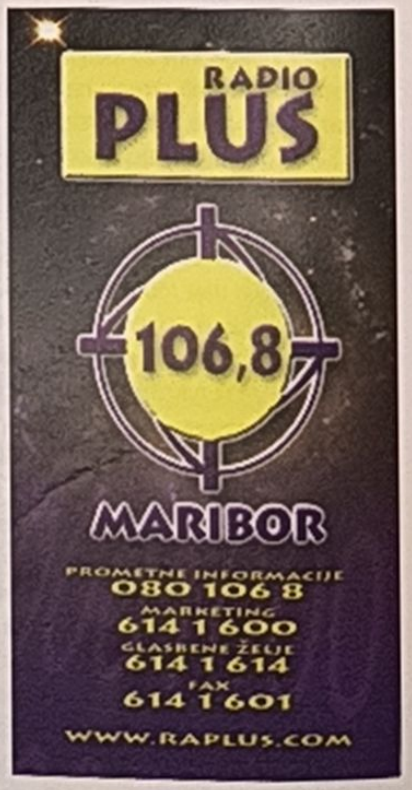
Vedno je dobro vedeti, katera skladba se skriva za dvoumnimi imeni datotek, kot so Track12.mp3. Celotno glasbeno zbirko v formatih MP3 ali M3U lahko sedaj enostavno nadzorujete. Preko istega vmesnika lahko preimenujete datoteke, jih brišete, predvajate in celo spreminjate oznake ID3. Po zbirki lahko iščete po katerem koli vnosnem polju, podatke pa izvozite v HTML, TXT ali XML oz. natisnete vsebino zbirke ali njenega dela po različnih kriterijih.

PCFormatOcena

- Priročno orodje za organizacijo MP3 datotek
- Neroden in počasen

"Če ljubite red tudi v vaši glasbeni zbirki, je to orodje za vas."

83%



SAMSUNG

DigitAll *style*

velikost pike 0,27 mm

nastavljivo stojalo Dual Hinge

SyncMaster 152T/172T

Tanko, tanjše...

Monitorji Samsung SyncMaster z elegantnim videzom in visoko zmogljivostjo ustrezajo vsaki priložnosti in vsakemu namenu. Uživajte v novih mejah prihrankov energije in prostora.

Zastopstvo in distribucija v Sloveniji:

Avtera d.o.o., tel.: (01) 58 53 411; (02) 25 26 474; (03) 42 86 711; e-mail: info@avtera.si; www.avtera.si
LANCom d.o.o., tel.: (02) 33 00 330; (01) 24 27 350; e-mail: info@lancom.si; www.lancom.si

SAMSUNG DIGITall
everyone's invited™

www.samsung.com

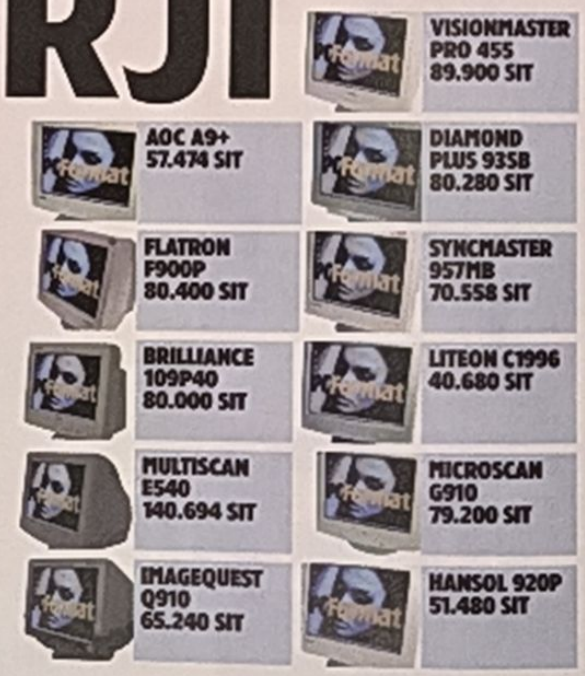
PREIZKUŠENO

Supertest

11 KATODNIH MONITORJEV
OD 40.680 DO 140.694 SIT.

19-PALČNI CRT MONITORJI

Danes, v času odločnega pohoda tehnologije LCD, smo se odločili preveriti, kaj se dogaja na področju klasičnih monitorjev. Tržišče velikih zaslonov je vse prej kot mrtvo. Besede **Andrej Potočnik**.



Že res, da ima tehnologija LCD monitorjev svoje prednosti. Majhna poraba energije, proste roke pri oblikovanju in mnogo manjše zahteve po prostoru na vašem delovnem mestu, so le najvidnejše lastnosti. A ni vse zlato, kar se sveti. Klasični monitorji imajo tudi svoje prednosti. Prva je ta, da gre za preizkušeno tehnologijo, kar pomeni zelo majhen odstotek pokvarjenih monitorjev. Prav tu je danes največji razmak med obema tehnologijama, saj morate pri LCD monitorju čakati, da vam odpove tudi do deset pik, preden lahko garancijsko zahtevate popravilo oziroma zamenjavo, medtem ko pri klasičnem monitorju zadostuje ena sama, samcata pokvarjena pika, da lahko zaženete vik in krik na servisu. Če se dotaknemo slabih točk obeh tehnologij, potem ugotovimo, da je elektronika v sodobnem CRT monitorju (cathode ray tube) dodobra izpopolnjena, tako da ne boste oslepeli že po prvem mesecu uporabe. Strogi zakoni, ki vladajo na področju zaslonske tehnologije pomenijo udobno delo pri vsaj petinosemdesetih osvežitvah slike na sekundo. Na drugi strani pa je največji minus tehnologije LCD prav odzivni čas, saj potrebuje sodoben monitor dvajset milisekund, preden vzburi točko, če pa vzamete v roke svinčnik in papir, kmalu ugotovite, da CRT monitor potrebuje za to delo le slabih dvanajst. Želite boljšo odzivnost? Ni problema, zvišajte osveževanje zaslona na sto sprememb in že imate deset milisekund odzivnosti. Sploh pa je razmerje še bolj vidno, ko posamezna pika ugasne, predvsem če je bila izrazito svetla. Na LCD monitorjih tam ostajajo sledi skorajda celo večnost.

Kdo danes še uporablja velike klasične monitorje? Včasih je vladalo mnenje, da je devetnajst-palčni monitor namenjen tistim, ki se ukvarjajo z risanjem in oblikovanjem. Veste, to ne drži. Ta razred je nastal čisto iz ekonomskih potreb. Namenjen je osebam, ki si želijo enaindvajset-palčnika, pa zanj nimajo dovolj denarja. To je vsa logika tega razreda monitorjev in tudi danes se ni nič spremenilo, razen ene lastnosti, in ta je cena. Cene klasičnih monitorjev so močno padle. Vzrok za to je kombinacija večje in kvalitetnejše proizvodnje, kot tudi pritisk iz sveta monitorjev LCD. Če pomislim, da sem za svoj prvi devetnajst-palčni monitor pred skoraj štirimi leti odštel skorajda dvakrat toliko denarja, kot za povprečnega predstavnika današnje ponudbe, me oblije srh. A ko se bom namenil kupiti nov monitor, bom spet posegel po klasični ponudbi. Zakaj? Ker sem nanjo navajen in me, če nisem pred monitorjem vsaj dve uri, zaradi pomanjkanja obstreljevanja topov v masko začne boleti glava.

In zakaj bi kupil še enega? Ker so danes cene tako ugodne, večina ljudi pa poseduje grafično kartico z možnostjo priklopa dveh zaslonov, da si za malo denarja omislite velikansko namizje. Berite torej tokratni supertest in mnogo lažje se boste odločili, kaj kupiti. Vedite le, da profesionalni igralci strelskih iger uporabljajo klasične monitorje. Oni pač vedo...

PCF

Več informacij in ceniki:
WWW.KFM.SI
TEL (03) 898 1100
FAX (03) 898 1135
KFM COMPUTERS
AMD XP 3000+ in tudi ostali procesorji
Vrhunska kvaliteta, brezplačna dostava po vsej Sloveniji in seveda dostopne cene !
GARANCIJA 24 Mesecev

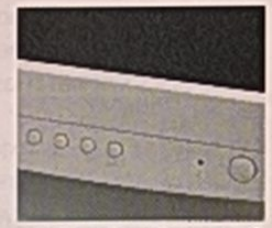
AOC A9+

57.474 SIT AOC

Če ste stalen bralec naše revije, potem ste za podjetje AOC že slišali na našem supertestu LCD monitorjev. Tam se je videlo, da AOC cilja predvsem na populacijo z manj denarja, kar je pač smernica podjetja. Tokrat pa so na test poslali najboljše, kar premorejo.

AOC A9+ je klasični monitor z diagonalo devetnajst palcev, ima 18 palcev vidne površine in v katodni cevi uporablja tehnologijo DiamondTron. Ker vse trinitronce pestita znani dve črti, sem se najprej namenil iskanja le teh. Ostajata vidni, v primerjavi s Sonyem ali Mitsubishijem celo za odtenek bolj. Zaslonski premazi zadovoljivo dobro opravljajo svoje delo, le močan izvir svetlobe onemogoči delo. Širina reže je 0,25 milimetra, kar monitor uvršča v povprečje današnje ponudbe. Slika je enakomerno kontrastna, bela barva je čista in nima prilivov. Geometrija slike je tudi solidna, rahlo le razočara konvergenca na robovih, kar pa je tudi največji problem ravnih zaslonov. Žal AOC (še) nima izkušenj, kako to odpraviti oziroma uspešno omiliti. Najvišja ločljivost, ki jo monitor zmore, je 1.600 x 1.200 pri 85 Hz. Seveda iz izkušenj vem, da bo večina uporabljala priporočeno delovno ločljivost, ki znaša 1.280 x 1.024.

Tudi delovni meniji monitorja imajo prostor za razširitve. Prisotne so namreč le klasične nastavitve slike: kontrast, svetlost, lokacija, velikost, povečava ter korekture sodčka, trapeza, paralelograma, rotacije, temperature barve, odpravljanje učinka moire in jezikovne nastavitve. Delo z monitorjem je dokaj udobno, občutek, ki ga daje na mizi, pa je prav navdušujoč. Monitor sodi med večje in ves čas testiranja je dajal občutek, da je večji, kot v resnici je. Zaradi ugodne cene je vredno razmišljati o nakupu.



→Podrobnosti

Velikost 19 palcev
Vidno polje 18,1 palcev
Najvišja ločljivost 1.600 x 1.200/85 Hz
Priporočena ločljivost 1.280 x 1.024/85 Hz
Katodna cev DiamondTron
Velikost pike/reže 0,25 mm
Dodatno nič
Na spletu www.aocmonitor.com
Prodaja Anni d.o.o., (01) 583 99 99

PCFormatOcena

Dober pristop z izbranimi komponentami, cena

Konvergenca pri 1.600 x 1.200

"Zanimiv monitor, ki kaže na vzpenjanje podjetja AOC."

79%

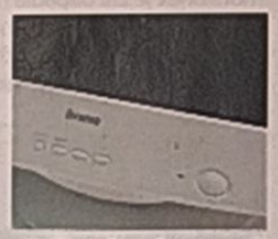
VISIONMASTER PRO 455

89.880 SIT Iiyama

Iiyama je podjetje, ki slovi po dobrih in kvalitetnih monitorjih, čeprav sem že večkrat srečal ljudi, ki so bili nezadovoljni z njihovimi izdelki.

Visionmaster Pro 455 je Iiyamin devetnajst-palčni monitor, katerega zasnova katodne cevi je tehnologija DiamondTron. Vidne površine je osemnajst palcev, medtem ko je širina reže 0,25 mm. Tudi trinitronski črti sta dokaj vidni, kar izdaja starejše poreklo katodne cevi. Nič ne de, saj je bila kvaliteta testnega primerka dostojna imenu podjetja. Kvalitetni zaslonski premazi dobro opravljajo svoje delo, saj mora biti sonce resnično bleščeče, da bi preprečilo uporabo monitorja. Elektronika, ki krmili in poganja monitor opravlja delo pod pričakovanji, saj konkurenca ponuja več. Največ, kar monitor zmore je 1.600 x 1.280 pri 70 spremembah v sekundi, priporočena delovna ločljivost pa je 1.280 x 1.024, kjer zmore monitor spodobnih 86 Hz. Slika je po celotnem ekranu enakomerna in dobro kontrastna, trinitronska zasnova pa seveda poskrbi za bleščeče belo barvo. Geometrija slike je med slabšimi na testu, konvergenco na robovih pa se da z nastavitvami skorajda izničiti.

Delovni meniji monitorja so znani iz ostalih Iiyaminih monitorjev, tako da na tem področju ni presenečenj. Med nastavitvami najdemo kontrast, svetlost, lokacijo, velikost, povečavo ter korekture sodčka, trapeza, paralelograma, rotacije, temperature barve, odpravljanje učinka moire, vodoravno odpravljanje konvergence in jezikovne nastavitve. V meniju pa se tudi skriva dodatna možnost, imenovana OPQ. Z njo se premikamo med posameznimi načini bele barve, kar bo navdušilo mnoge, ki potrebujejo ostro belo barvo pri delu s tekstom.



→Podrobnosti

Velikost 19 palcev
Vidno polje 18.1 palcev
Najvišja ločljivost 1.600 x 1.280/70 Hz
Priporočena ločljivost 1.280 x 1.024/86 Hz
Katodna cev DiamondTron
Velikost pike/reže 0,25 mm
Dodatno OPQ
Na spletu www.iiyama.com
Prodaja Power Plus, (01) 511 27 27

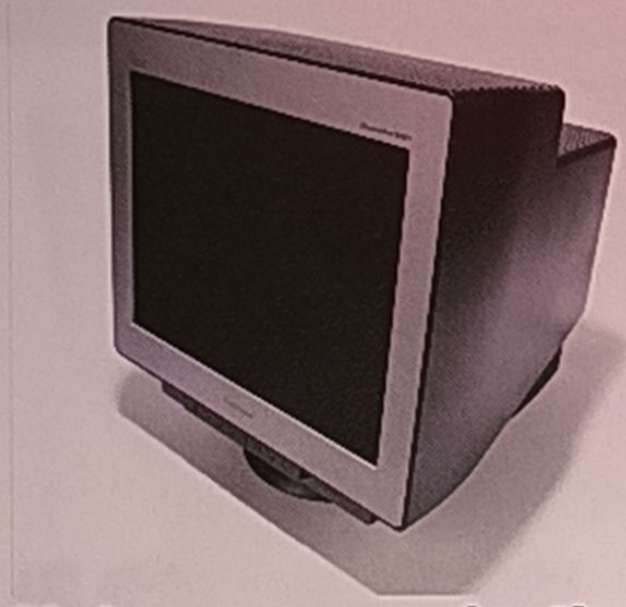
PCFormatOcena

Dobra preglednost menijev, kvalitetni premazi

Šibka elektronika, slaba geometrija

"Iiyama bi morala na supertest poslati močnejši model."

82%



Kako smo testirali

Mučenje je potekalo v kontroliranem okolju.

Kot vedno, so testi potekali globoko pod zemljo v skrivnih PCF laboratorijih, kjer se vedno nekaj testira in preizkuša. Že samo prenašanje teh velikih škatel je vzelo kar nekaj časa, če pa še pomislite, koliko je potrebno, da vsakega od monitorjev odpremo, priklopimo, premerimo, damo v vrsto za skupno oceno, zapakiramo in odpošljemo, potem se lahko zavedate, da smo bili ekstra pridni. Za ocenjevanje kvalitete monitorjev je žal odpadla moja ideja, da bi testirali v *UT2003*, žal sem se moral posluževati programa Ntest podjetja Nokia, ki je dovolj zahteven, da odkrije vse napake, ki jih monitor ima. Merilni senzorji so bile kar oči uredništva, zato nam je Nikola obljubil nova sončna očala.

TRINITRON ALI INVAR

Pike ali reže, to je zdaj vprašanje.

Verno, da je razlika med njima le v sherni maske, ki blokira osvetlitev fosfornih premazov. Sodobni zasloni uporabljajo masko, izdelano iz Invarja, kajti glaven problem mask je v tem, da jih žgečkanje elektronov segreva, s tem pa se kovine raztezajo, kar pa nam sploh ne ustreza. Invar pa je posebna litina niklja in železa, ki se ob segrevanju praktično ne širi. Kot naročeno. Obstaja pa še en problem maske: ker je enakomerno mrežasta, luknjice pa so majhne, je potreben kar močan curek elektronov, da dodobra osvetli posamezno fosforno piko. Ker je za prikaz bele barve potrebna maksimalna osvetlitev vseh treh fosfornih pik, imajo ti zasloni največje probleme prav s prikazom bele barve. Tu nastopa trinitronska tehnologija. Namesto da je fosfor urejen v posamezne trojice, je pri trinitronu v obliki neprekinjenih črt. Zato maska ni več pikčasta, ampak ima pokončne reže. Sedaj lahko prehod elektronov lažji, zato imajo trinitronci veliko bolj živahno in belo sliko. Slaba stran te tehnologije pa je v tem, da morajo biti te reže zelo natančno postavljene, zato proizvajalec namerno žrtvuje dve vodoravni vrstici, ki sta namenjeni dodatnemu vpetju te maske. To pa sta tisti znani trinitronski črti, ki jih ima vsak tak zaslon, saj tam elektroni ne pridejo do fosforja. DiamondTron, Mitsubishijeva izvedenka trinitrona, se od Sonyeve razlikuje samo v tem, da Sony uporablja tri ločene topove za vsako barvo posebej, Mitsubishi pa le enega samega.

FLATRON F900P

80.400 SIT LG

Izdelke podjetja LG smo včasih poznali pod imenom Goldstar – ime gor ali dol, dobro ime si ustvariš s kvaliteto in lastniki LG-jev bodo to tudi z veseljem potrdili.

Flatron F900P je sodobno zasnovan monitor, zgrajen okoli LG-jeve lastne katodne cevi Flatron in ker ime hudo podobno zveni trinitronu, je logično, da gre za LG-jevo različico te tehnologije. Sicer je izdelava lastne katodne cevi vedno prednost, kakor to vidimo pri Sonyu, pa to nekako ne upravičí medle predstave tega monitorja. Zaslonski premazi so med kvalitetnejšimi, kar nas navdaja z upanjem, da se splača ogledati tudi dražje modele. Vidno polje monitorja je polnih osemnajst palcev, velikost pike je 0,24 mm. Elektronika je zanesljiva in kvalitetna, tako da so dosežki monitorja povprečni. Zmore namreč 1.600 x 1.200 pik pri 85 Hz, priporočeno delo pa je na 1.280 x 1.024, kjer se osveževanje vzdigne vse do 95 Hz. Žal pa je slika tista, ki precej kazi drugače solidno zasnovo. Geometrijsko gledano je postavitev dokaj pravilna, slika je enakomerna, njena največja pomanjkljivost pa je medlost. Monitorju nikakor ne uspeva doseči bele barve svojih vrstnikov s trinitronskimi cevmi, celo kateri izmed klasičnih ga prehiti v tej disciplini.

Oblikovno gledano sodi monitor med bolj privlačne, ravno tako so zaslonski meniji pregledno zasnovani. Spreminjamo lahko kontrast, svetlost, lokacijo, velikost, povečavo ter korekture sodčka, trapeza, paralelograma, rotacije, temperature barve, odpravljanje učinka moire vodoravno in navpično, odpravljanje konvergence vodoravno in navpično ter seveda jezikovne nastavitve. Priročno je tudi integrirano USB vozlišče, ki ponuja štiri priključna mesta.

→Podrobnosti

Velikost 19 palcev
Vidno polje 18.1 palcev
Najvišja ločljivost
1.600 x 1.200/85 Hz
Priporočena ločljivost
1.280 x 1.024/95 Hz
Katodna cev Flatron
Velikost pike/reže
0,24 mm
Dodatno USB vozlišče
Na spletu www.lge.com
Prodaja Comtron d.o.o.,
(02) 300 35 00

PCFormatOcena

Sodobna zasnova, dobra izvedenka trinitrona

Medlost slike, slaba čistost bele barve

"Zanimiv monitor, ki na papirju kaže veliko, a lahko v resnici izberete bolje."

84%

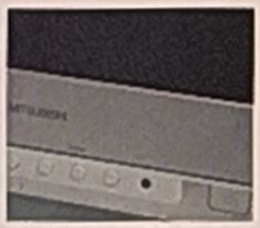
DIAMOND PLUS 93SB

80280 SIT Mitsubishi

Koncerna NEC in Mitsubishi sta osnovala novo podjetje z zelo izvirnim imenom: NEC – Mitsubishi Electronics. Kakor koli že, NEC je in bo še v naprej izdeloval dobre monitorje, kar prav tako velja za Mitsubishi.

Diamond Plus 93SB je 19-palčni monitor, ki ponuja polnih osemnajst palcev vidne površine. Zgrajen je okoli katodne cevi DiamondTron, ki je Mitsubishijeva izvedenka tehnologije trinitron. Širina reže je 0,25 mm, kar ne sodi v današnji vrh ponudbe, temveč v zlato sredino. Zasnova in izgradnja monitorja sta precej klasični, oblikovno pa je monitor podoben ostalim Mitsubishijevim monitorjem, kar pomeni kar nekaj dela za NEC-ov oblikovalski oddelek. Geometrija slike je dobra, belina je jasno izražena, prav tako so barve žive in kontrastne. Robovi in vogali so dobro nastavljeni in le malo je potrebnega dela z nastavitvami slike. Elektronika, ki krmili celoto je dobra, okaral bi mogoče le rahlo počasno preklapljanje med ločljivostmi. Največ, kar monitor zmore, je ločljivost 1.792 x 1.344 pri 68 Hz, medtem ko pri standardnih 1.600 x 1.200 utripa le pri 76 Hz. To je seveda premalo za udobno delo, zato se bo potrebno spustiti na priporočeno delovno ločljivost, ki je 1.280 x 1.024 pri 85 Hz.

Zaslonski meniji so že od nekdaj odlika podjetja Mistubishi in tudi v tem primeru se tej tradiciji niso izneverili. Nastavitve obsegajo kontrast, svetlost, lokacijo, velikost, povečavo ter korekture sodčka, trapeza, paralelograma, rotacije, temperature barve, odpravljanje učinka moire ter jezikovne nastavitve in ostale nastavitve OSD. Prav tako lahko v meniju izberemo možnost SuperBright, ki je pravzaprav optimalna kombinacija svetlosti in kontrasta.



→Podrobnosti

Velikost 19 palcev
Vidno polje 18.1 palcev
Najvišja ločljivost 1.792 x 1.344/68 Hz
Priporočena ločljivost 1.280 x 1.024/85 Hz
Katodna cev DiamondTron
Velikost pike/reže 0,25 mm
Dodatno SuperBright
Na spletu www.nec-mistubishi.com
Prodaja Power Plus, (01) 511 27 27

PCFormatOcena

Tvorec DiamondTrona zase obdrži najboljše cevi

Počasno preklapljanje med ločljivostmi

"Kvaliteten monitor, ki ga z veseljem priporočamo, vendar so tudi še boljši."

87%

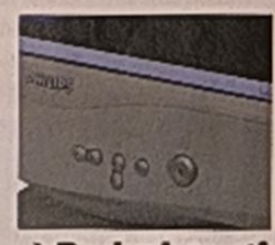
BRILLIANCE 109P40

80.000 SIT Philips

Philips preprosto pomeni kvaliteto. Nenazadnje gre tu za svetovno znan koncern, ki vodi na mnogih področjih.

Philips si je že davno ustvaril dobro ime s serijo monitorjev Brilliance, ki jo delajo še danes, seveda s sodobnimi modeli. 109P40 je njihov najmočnejši primerek, ki je upravičeno navdušil. Monitor ima osemnajst palcev vidne površine, širina reže pa je 0,24 mm. Seveda, če sem zapisal širina reže, potem seveda pomeni, da je v testu izvedenka trinitronske narave. Zaslonski premazi so odlični in resnično močno sonce mora svetiti prav preko vaše rame naravnost v zaslon, da se boste pritoževali. Geometrija slike je odlična, saj je le-ta praktično brez napak. Bela barva je zelo izrazita, za moj okus že skorajda kričeča, vendar od viška redko glava boli in nenazadnje le potrjuje visoko kvaliteto. Tudi elektronika je izjemno dobra, saj je najvišja ločljivost, ki jo monitor zmore kar 1.920 x 1.440 pik, ki jih osvežuje s 60 Hz, medtem ko je priporočena delovna ločljivost 1.280 x 1.024 pik, tu pa monitor zmore kar 104 Hz osveževanja.

Monitor je oblikovno dovolj prepoznavne Philipsove klasične oblike, ki je prijetno posodobljena za sedanji čas. Nič pretresljivega ni v njegovi obliki in tudi krmilni gumbi so klasični. Zaslonski meniji so jasni in pregledni, predvsem pa obsežni. Zajemajo kontrast, svetlost, lokacijo, velikost, povečavo ter korekture sodčka, trapeza, paralelograma, rotacije, temperature barve, odpravljanje učinka moire vodoravno in navpično, odpravljanje konvergence vodoravno in navpično ter obvezne jezikovne nastavitve. Poleg vsega tega Philips ponuja še samodejno nastavitev, ki je precej podobna tistim, ki jih poznamo pri LCD monitorjih.



→Podrobnosti

Velikost 19 palcev
Vidno polje 18.1 palcev
Najvišja ločljivost 1.920 x 1.440/60 Hz
Priporočena ločljivost 1.280 x 1.024/104 Hz
Katodna cev RealFlat
Velikost pike/reže 0,24 mm
Dodatno Autosetup
Na spletu www.philips.com
Prodaja PC Hand d.o.o., (01) 530 08 00

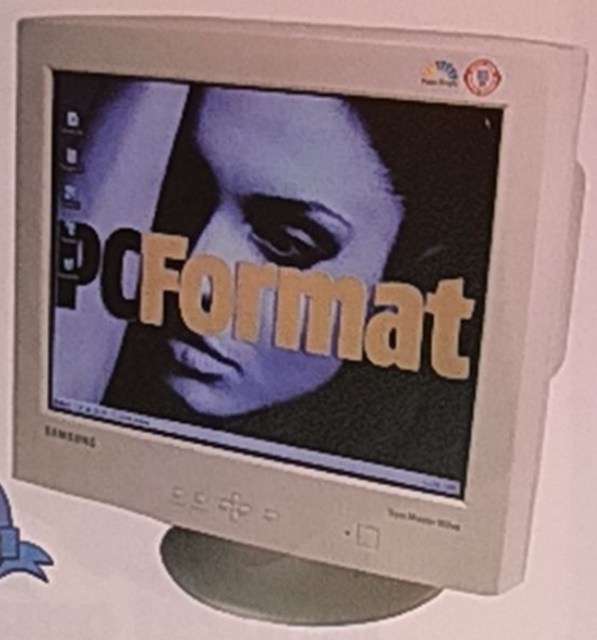
PCFormatOcena

Odlična slika, lepa oblika, dobra elektronika

Niti ni tako poceni

"Kdor bo izbral ta monitor, ga bo hvalil, kjer koli bo beseda nanesla na zaslone."

90%



SYNCMASTER 957MB

70.558 SIT Samsung

Samsung je na tržišču znan kot kvaliteten proizvajalec monitorjev že lep čas, krog njihovih privržencev pa se veča vsak dan. Nenazadnje ga tudi sam uporabljam in vem, kaj pri njem iskati ter hvaliti oziroma grajati.

Model SyncMaster 957MB uporablja klasično katodno cev, ki pa je prostorsko zelo skromna. Velikost pike je 0,20 mm, kar je tudi primerno tehnologiji te dni. Vidna površina monitorja je osemnajst palcev, geometrija slike pa je standardno kakovostna. Robovi so dokaj pravilno nastavljeni, sicer pa si lahko sliko priredite svojim željam in potrebam. Mogoče rahlo razočara le to dejstvo, da je monitor na zunanjem robu stekla raven, medtem ko je notranji rob cevi rahlo ukrivljen. Tako dobimo občutek, kot da ima monitor velike robove med notranjim robom slike in zunanjo plastiko. Slika je dokaj enakomerno kontrastna, barve so ponovno odlične živahnosti, kakor se od Samsunga pričakuje. Zasnova s klasično katodno cevjo pa pomeni, da manjka tista ostra belina, ki jo zmore trinitronska cev.

Samsung se pri modelu ni odločil 957MB za uporabo spustnega sistema krmilnih tipk, temveč so te postavljene klasično na dnu sprednje plošče. Izbira nastavitev je obilna in obsega kontrast, svetlost, lokacijo, velikost, povečavo ter korekture sodčka, trapeza, paralelograma, rotacije, temperature barve, odpravljanje učinka moire, odpravljanje konvergence ter jezikovne nastavitve. Poleg naštetih lastnosti ima monitor še posebno tipko, s katero prikličemo funkcijo MagicBright, ki ima tri načine delovanja. Preklopi med njimi hitro razkrijejo, da gre tu za hitro izbiranje tovarniško nastavljenih kombinacij svetlosti in kontrasta.

→**Podrobnosti**

Velikost 19 palcev
Vidno polje 18 palcev
Najvišja ločljivost 1.920 x 1.440\64 Hz
Priporočena ločljivost 1.280 x 1.024/90 Hz
Katodna cev MagicBright
Velikost pike/reže 0,20 mm
Dodatno MagicBright
Na spletu www.samsung.com
Prodaja Lancom d.o.o., (02) 330 03 40

PCFormatOcena

Lepe barve, uporabnost MagicBright-a

Ni tiste bele barve, kot jo imajo trinitronci

"Samsung zna pokazati, da klasične katodne cevi ne smemo zanemariti."

86%

MULTISCAN E450

140.694 SIT Sony

Na vrsto pride še izdelek "očeta" trinitronske tehnologije, ki ima toliko prednosti. Zasnova je tako dobra, da jo marsikdo kopira.

E450 je monitor, za katerega Sony meni, da je za vsak dom. Sicer mi ni čisto jasno, kako si bodo vsi ti domovi privoščili takšne monitorje, a z mojim pomanjkljivim obvladovanjem marketinga ne bom dvomil v računalniške gigante. Osnova za ta devetnajst-palčni monitor je seveda trinitronska cev, razvita v domačem podjetju. Vidne površine vam bo na voljo polnih osemnajst palcev, medtem ko je širina reže 0,24 mm. Geometrija slike je izjemno dobra, robovi in koti se ne razlikujejo pretirano od sredine. Monitor rahlo muči konvergenca, toda ta se da z uporabo nastavitev skorajda izničiti. Od elektronike se v takem monitorju pričakuje dosti, dobimo pa solidne rezultate. Monitor zmore najvišjo ločljivost 1.600 x 1.200 pik pri 77 Hz, medtem ko je priporočena delovna ločljivost 1.280 x 1.024 pik, kjer monitor zmore 90 Hz. Zaslonski premazi so naravnost odlični, svoje delo opravljajo vrhunsko.

Oblikovno gledano je Sony resnično med vodilnimi, saj monitor že na prvi pogled vzbuja zaupanje in kvaliteto. Sistem krmiljenja nastavitev je resnično preprost in funkcionalen. V zaslonskih nastavitvah bomo lahko nastavljali kontrast, svetlost, lokacijo, velikost, povečavo ter korekture sodčka, trapeza, paralelograma, rotacije, temperature barve, odpravljanje učinka moire, odpravljanje konvergence vodoravno in navpično ter obvezne jezikovne nastavitve. Povedati pa je tudi treba, da je monitor med najtežjimi na testu, prav tako pa je njegova škatla naravnost ogromna. Če ga boste vozili naokoli, si kupite karavana.

→**Podrobnosti**

Velikost 19 palcev
Vidno polje 18.1 palcev
Najvišja ločljivost 1.600 x 1.200/77 Hz
Priporočena ločljivost 1.280 x 1.024/90 Hz
Katodna cev FD Trinitron
Velikost pike/reže 0,24 mm
Dodatno nič
Na spletu www.sony.com
Prodaja CHS d.o.o., (01) 280 66 00

PCFormatOcena

Trinitron v vsej svoji belini

Sonyev najslabši model med 19-palčnimi

"Sony je že spet izdelal spodoben monitor, vendar morate zanj plačati previsoko ceno."

85%

→Podrobnosti

Velikost 19 palcev
Vidno polje 18 palcev
Najvišja ločljivost
1.600 x 1.200/75 Hz
Priporočena ločljivost
1.280 x 1.024/85 Hz
Katodna cev ni podatka
Velikost pike/reže
0,26 mm
Dodatno nič
Na spletu
www.liteontc.com.tw
Prodaja Power Plus,
(01) 511 27 27

LITEON C1996

40.680 SIT Liteon

Liteonov testni primerek je zgrajen z ideologijo cenenosti v mislih.

C1996 je devetnajst-palčni monitor, ki ima vidno površino osemnajst palcev, velikost pike pa 0,26 mm. Zasnova cevi je med starejšimi, kar se sicer ne vidi pri ločljivostih, ki jih monitor zmore (1.600 x 1.200 pri 75 Hz in 1.280 x 1.024 pri 85 Hz), se pa toliko bolj vidi pri kvaliteti slike. Monitor pesti precejšnja konvergenca, prav tako pa je kontrast precej neenakomeren po zaslonu. Barve so precej medle, tudi belina ima pridih sivine. Zaslonski meniji so resnično osnovni, od naprednejših najdemo le odpravljanje učinka moire. Nakup primeren le, če nimate denarja za kaj bolj kvalitetnega.

PCFormatOcena

Nizka cena

Vse ostalo?

"Liteon je izdelal že boljše zaslone."

70%

→Podrobnosti

Velikost 19 palcev
Vidno polje 18 palcev
Najvišja ločljivost
1.600 x 1.200/85 Hz
Priporočena ločljivost
1.280 x 1.024/85 Hz
Katodna cev Dynaflat-X
Velikost pike/reže
0,25 mm
Dodatno nič
Na spletu
www.imagequest.co.kr
Prodaja E-Misija,
(01) 830 35 32

IMAGEQUEST Q910

65.240 SIT Hyundai

ImageQuest Q910 vas osupne, še preden ga sploh vidite. Prihaja namreč v tako majhni škatli, da bi človek skorajda prisegel, da nosi sedemnajst palčni monitor. Priklop razkrije enega najbolj kompaktnih devetnajst-palčnih monitorjev, ki v svojih nedrjih skriva katodno cev Dynaflat-X. Velikost pike je 0,25 mm, vidno polje meri standardnih osemnajst palcev. Najvišja ločljivost je 1.600 x 1.200 pik pri 85 Hz, enako osveževanje pa je tudi priporočeno pri delovni ločljivosti 1.280 x 1.024 pik. Slika je pričakovana za ta razred monitorjev, motijo rahle sence ikon na ekranu. Vendar, če imate na voljo le malo prostora, potrebujete pa katodni monitor, potem bo Q910 kot nalašč za vas.

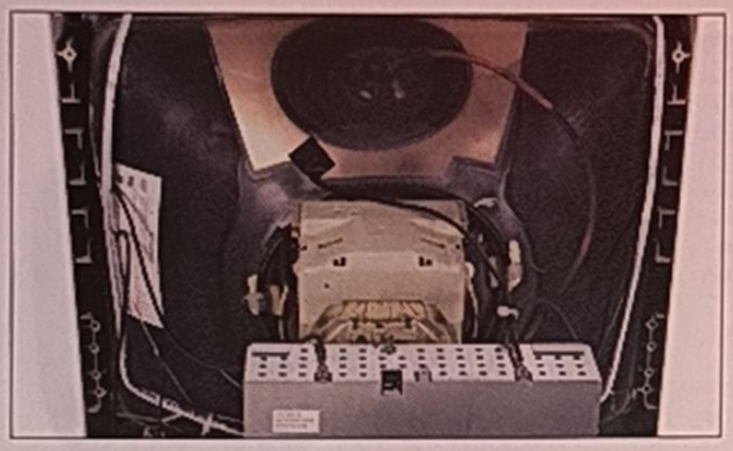
PCFormatOcena

Domiselna oblika, kompaktnost

Kratka cev pomeni težave z konvergenco

"Zavzame malo prostora, a je vseeno še velik korak od LCD."

75%



KAKO DELUJE

Zakaj imate občutek, da venomer streljajo na vas?

Princip prikazovanja je že dolgo časa enak, saj je zasnova ista kot pri televizorjih, razlika je le ta, da imajo računalniški monitorji dosti bolj prefinjeno elektroniko, povrh vsega pa še veliko več pik za obdelavo. Bistvo vsega prikaza je katodna cev, ki, kadar je segreta, oddaja elektrone. Elektronski top pa te elektrone zagrabi in jih izstreli proti anodnemu delu monitorja, ki je bližje vam. Ta top je zelo precizen, saj je snop elektronov zelo tanek. Ko snop zapusti katodni del, prehaja mimo dveh tuljav, katerima lahko spreminjamo stopnjo pozitivnosti z dodajanjem električnega toka. Ena od tuljav skrbi za vodoravne odklone, druga za navpične. Kombinirano delovanje obeh omogoča zadevanje snopa elektronov kamor koli na zaslonu. Ko pride snop elektronov do anodne strani cevi, najprej zadene ob masko. Ta maska je neprebojna in služi preciznemu osvetljevanju saj je preluknjana v pravilnih razmerjih. Ko snop elektronov zadene luknjico, osvetli fosforno piko, ki ima to lepo lastnost, da zažari, če jo obstreljujejo elektroni. Barvni zasloni potrebujejo tri elektronske topove, vsakega za eno izmed barv, torej rdečo, zeleno in modro. Vsak strelja s svojim curkom elektronov, na sloju zaslona, kjer je fosfor, so fosforne pike urejene tako, da so barvne trojice zelo skupaj in jih vidimo kot eno samo barvno točko. Ker pa so topovi trije, število pik pa ogromno, se slika izrisuje zaporedno. Pomeni, da monitor izriše eno vrstico, nakar začne z novo in tako naprej, dokler ne pride do konca, potem pa spet začne od začetka. Seveda, to ciklično delovanje imenujemo osveževanje slike, saj je fosfor znan po tem, da žari še nekaj časa po dovodu energije in oddaja žarenje, dokler ga ponovno ne obsveti curek elektronov.

Kaj iskati

Kako se torej odločiti in kaj kupiti.

Katodna cev
Premislite, ali bi vas dve "pokvarjeni" črti na sredi ekrana motili. Sicer poznam ljudi, ki so izjemno natančni in jih motijo neverjetno majhne napake, pa črt sploh ne vidijo, ker jih odmislijo.

Velikost
Dimenzije monitorjev se precej razlikujejo. Glejte, da boste imeli dovolj prostora na mizi, ter tudi dovolj močno mizo, da bo zdržala pod težo, saj je povprečen monitor težak okoli 25 kg.

Garancija
Pozanimajte se, kje je mogoče monitor popraviti v primeru napake. Vedite, da ima redko katero podjetje na zalogi nadomestne devetnajstpalčne monitorje, da vaše delo ne bo stalo.

Dodatki
Eden izmed smiselnih dodatkov je vgrajeno vozlišče USB, ki zmanjša gnečo na vaši mizi.

→Podrobnosti
Velikost 19 palcev
Vidno polje 18.1 palcev
Najvišja ločljivost
1.792 x 1.344/75 Hz
Priporočena ločljivost
1.280 x 1.024/90 Hz
Katodna cev Trinitron
Velikost pike/reže
0,24 mm
Dodatno nič
Na spletu www.adi.com.tw
Prodaja JAE d.o.o.,
(01) 589 62 00

MICROSCAN G910

79.200 SIT ADI

Microscan G910 je monitor, zgrajen na trinitronski cevi, katere širina reže je 0,24 mm. To pomeni, da gre za sodoben trinitronski monitor, katerega vidna površina je osemnajst palcev, najvišja ločljivost 1.792 x 1.344 pik in 75 Hz. Priporočena delovna ločljivost znaša seveda 1.280 x 1.024 pik pri udobnih 90 Hz. Geometrija slike ni med najboljšimi in potrebno se je kar nekaj časa igrati z nastavitvami, preden je slika optimalno nastavljena. Prav tako monitor trpi za konvergenco, katere se ne da dokončno izničiti. Zaslonski meniji so dokaj obsežni, poleg osnovnih nastavitev vam ponujajo še popravilo učinka moire in konvergence.

PCFormatOcena
Zanimiv trinitronski monitor
Geometrija, konvergenca
"Napoved boljših časov za ADI."
81 %

→Podrobnosti
Velikost 19 palcev
Vidno polje 18 palcev
Najvišja ločljivost
1.600 x 1.200/75 Hz
Priporočena ločljivost
1.280 x 1.024/85 Hz
Katodna cev Dynaflat
Velikost pike/reže
0,26 mm
Dodatno nič
Na spletu
www.hansol-uk.com
Prodaja Power Plus,
(01) 511 27 27

HANSOL 920P

51.480 SIT Hansol

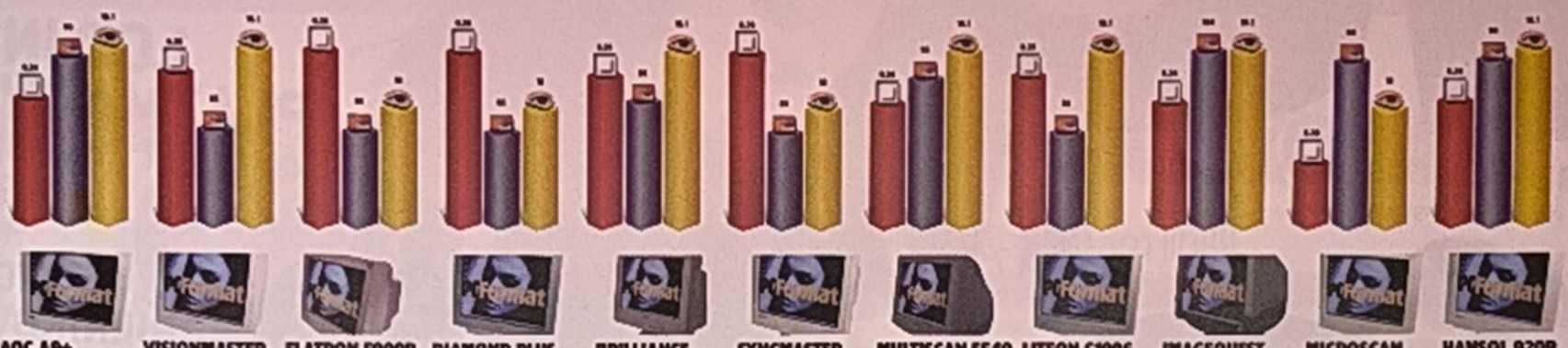
Navkljub cepitvi Hansola in Samsunga sta podjetji še vedno v dobrih odnosih, saj Hansol nenazadnje uporablja prav Samsungove katodne cevi.

Model 920P torej poseduje klasično katodno cev Dynaflat in ima velikost pike 0,26 mm. Vidne površine vam ostane oseminajst palcev, najvišja ločljivost pa je 1.600 x 1.200 pik, kjer monitor zmore 75 Hz, priporočajo pa uporabo ločljivosti 1.280 x 1.024, kjer vam monitor omogoči normalnih 85 Hz. Geometrija slike je podobna Samsungovim izdelkom, le da trpi za rahlo močnejšim moirejem. Barve so povprečne živahnosti, opazna pa je bila neenakomernost kontrasta po zaslonu.

PCFormatOcena
Klasičen monitor, lepa oblika
Preveč moireja, neenakomernost kontrasta
"Izjemno poceni monitor, ki je zastarel, a uporaben."
72 %

Rezultati

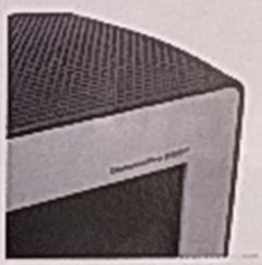
Številke, ki pomagajo pri odločitvi.



AOC A9+	VISIONMASTER PRO 455	FLATRON P900P	DIAMOND PLUS 93SB	BRILLIANCE 109P40	SYNCMASTER 957MB	MULTISCAN E540	LITEON C1996	IMAGEQUEST Q910	MICROSCAN G910	HANSOL 920P
87%	89%	77%	86%	85%	65%	80%	72%	69%	91%	91%

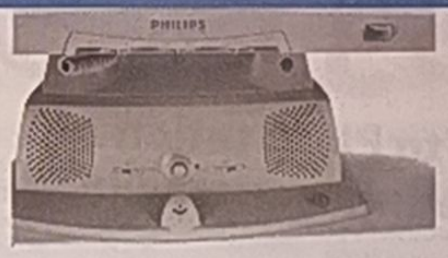
KONEC KONCEV, JO VSI KAŽEJO

Ko stojijo drug proti drugem, vidimo razlike.



Vsi jo kažejo. Sliko namreč. In prav mnogi so tisti ljudje, ki menijo, da je monitor pač monitor, samo da kaže sliko. Ne, dajte si že enkrat dopovedati, da ne glede na to, kako hiter oziroma počasen računalnik imate, vedno gledate v monitor in ne v ohišje. Že pri osnovnih sedemnajst-palčnih modelih je ogromno razlik, v razredu devetnajstih palcev pa se te še povečujejo. Tolikšna razdalja od sredine do robov ekrana pomeni mnogo bolj izpiljeno upravljanje z elektronskimi topovi, ter mnogo bolj kompliciran nastavitve.

Razpon monitorjev je tudi na našem tržišču zelo velik. Zanimivo je, da so se podjetja odločila poslati v test praviloma cenejše izvedenke, zato tudi toliko nenavadnih ocen. Če bi na test prišli samo najboljši modeli, bi bilo razmerje najverjetneje precej drugačno. Na zadnje mesto se je uvrstil monitor podjetja Liteon. Zaradi svoje cenene zasnove ni daleč od njega model 920P podjetja Hansol, ki pa ima boljše razmerje med ceno in ponujeno sliko. Nadalje imamo Hyundai Q910, zanimiv, kompakten model, a ima zaradi kratke katodne cevi kar nekaj problemov s sliko. V istem razredu ostaja tudi Aoc, ki nas morda še bolj pozitivno preseneti z naslednjim modelom. Na sedmo mesto se je uvrstil primerek, ki ga izdeluje ADI. Razvoj njihovih monitorjev lepo napreduje, saj je napredek v primerjavi s kvaliteto, ki jo je ADI ponujal nekoč, očiten. Šesto mesto si je zaslužila liyama, za katero še vedno pravijo, da se jo splača pred nakupom preveriti. Na četrtem mestu se enačita LG in Mitsubishi. Zanimiv razplet, čeprav je



potrebno vedeti, da je Mitsubishi poslal na test najbolj osnovno različico, LG pa ne. Tretje mesto si je priboril Sony E450, kar je soliden dosežek, kar samo priča o Sonyevi kvaliteti, saj je serija E najšibkejša. Odličen drugi je Samsung 957, ki ima fantastično razmerje med ceno in sliko, poleg vsega pa morate vedeti, da sploh nima trinitronske zasnove. Na vrhu pa je upravičeno Philipsov 109P40, monitor, ki v tokratni izbiri ponuja daleč največ.

Tako, to je zaenkrat vse. Rad bi se zahvalil vsem priložnostnim garačem, ki so pomagali prenašati ogromne škatle in se vnaprej priporočam, ko bodo na vrsti enaindvajset-palčni modeli. Do takrat pa imam sevanja ravno zadosti.

Za prgišče tolarjev

digitalni fotoaparat Coolpix 3100
- 3,2 milijona pik
- 3 x optični zoom
- 4 cm makro način
- 40 sek. video
- 10 osvetlitvenih avtomatik
- tisk datuma na fotografijo
- enostavna uporaba- popolna avtomatika

www.nikon-coolpix.com

Nikon

GRAFO d.o.o.
Miklošičeva 36
Ljubljana
tel.: 01 433 73 92
info@grafo.si

MOBILNI TELEFONI DLANČNIKI KAMERE HI-FI MP3 DOMAČI KINO

★★★★★ TESTI NAJNOVEJŠE TEHNOLOGIJE

T3

TEHNOLOGIJE TRETJEGA TISOČLETJA

MAJ 2003 >850 SIT >www.t3slo.net

>VROČE

PS3

Ali je to PlayStation naslednje generacije?

MAJ 2003 850 SIT

LCD IN PLAZMA TV

Kdo tanjši v deželi je tej?

+

8 FOTO MOBILNIKOV

+

20 NAJBOLJŠIH BREZŽIČNIH NAPRAV

NOVA REVIJA

116 STRANI SODOBNIH TEHNOLOGIJ

VEČ KOT 200 IZDELKOV

>LABORATORIJ

SONY DAV-S880

NOKIA 3650

APPLE POWERBOOK G4

PANASONIC NV-DS65

+

>IZTISNITE VEČ

KAKO NAMESTITI DVD V AVTOMOBIL

BREZŽIČNA POVEZAVA

SNEMANJE CD-JEV

+

>MULTIFIL

DVD FILM

GLASBENI CD-J

RAČUNALNIŠKE IGRE

IGRE ZA KONZOLE

>POGLOBLJENO

DOBRODOŠLI V 3G

Kaj prinaša tretja generacija mobilnih telefonov

>DIGITALNA HIŠA

VIDELI SMO PRIHODNOST. OGLEJTE SI JO ŠE VI! T3 VAS POPELJE V NAJBOLJ TEHNOLOŠKO NAPREDNO HIŠO. OBRNITE NA STRAN 56.

ŽE V PRODAJI

OBVEZNO BRANJE ZA NAVDUŠENCE NAD NAJNOVEJŠIMI TEHNOLOGIJAMI!

Igre

Novice/Napovedi/Opisi
Vedno prvi za igre

UVODNIK 16

Tako nekako bi se imenoval naslov tele rubrike, če bi sledil trendom E3, največjega igričarskega sejma. Letošnji dogodek lahko označimo kot šov nadaljevanj. Nekaj iger, ki so burile duhove: *Half Life 2, Doom III, Everquest 2, The Sims 2*... Veliko je bilo takih, ki so začeli takoj kričati, kako neizvirna postaja industrija, da ne vidimo ničesar novega in podobno. Nekje v ozadju pa se je slišal majhen glasek, ki pa se lahko izkaže za pravilnega. Na prvi pogled sicer res izgleda, kot da gre vse skupaj po tisti poti, ki nam ni všeč, a zanimivo je razmišljanje, da nadaljevanja sploh niso nadaljevanja. Koliko mislite, da ima *Doom III* skupnega s predhodnikoma? Razen streljanja in pošasti skoraj nič in avtorjev ne moremo ozmerjati, da nam ponujajo isto. Seveda kar nekaj naslovov izide z enim samim namenom – pobrati denar na račun odličnega predhodnika. Toda bodimo optimistični in upajmo, da je tisti skorajda neopazni glasek imel prav.

bartolj@videotop.si

PCFormat-ovi IGROLOGI

TOMAŽ BARTOLJ
je naokrog iskal senco ter ob vsaki prosti minuti pograbil daljinec in besno iskal prenos hokejskega prvenstva.
IGRA:
Delta Force BHD

NIKOLA JANKOVIĆ
se je odločil, da si bo zgradil bazen. Res da mu je bilo ob gradnji vroče, bo pa toliko bolj užival v prihodnje.
IGRA:
TOCA Race Driver

BARBARA BANOVIĆ
je uradno postala brezupen primer. Velko je žurala ter se občasno spogledovala s Forgotten Baties.
IGRA:
Hidden Worlds

MARKO ŠTOR
se je ta mesec začel spogledovati s poklicom tovornjakarja, navdih pa mu je dala igra *Big Mutha Truckers*.
IGRA:
Big Mutha Truckers

IVO VIDERGAR
se še zdaj ni naveličal porazov s strani japonskih najstnikov in prisega, da mu bo tokrat z orki uspelo.
IGRA:
Warcraft III

BOŠTJAN URŠIČ
pazi: če boste kdaj igrali *TOCO*, se pazite Komisarja z modrim Nissanom Skyliner GT-r s 620 konji
IGRA:
TOCA Race Driver

NAJTEŽJE PRIČAKOVANE

Potrebujemo jih. Hitro! Dajte nam jih!!!!

PRIHAJAJO

NASLOV	DATUM IZIDA	ZALOŽNIK	NAZADNJE	ZVRST
COUNTER STRIKE: CONDITION ZERO	POMLAD	VIVENDI	PCF 15	PRVOOSEBNA STRELSKA
REPUBLIC THE REVOLUTION	JUNIJ	EIDOS	POP. VODIČ	STRATEGIJA
RISE OF NATIONS	JUNIJ	MICROSOFT	PCF 15	STRATEGIJA
COLIN MCRAE RALLY 3.0	JUNIJ	CODEMASTERS	PCF 14	DIRKALNA
THE GREAT ESCAPE	JUNIJ	SCI	PCF 15	AKCIJSKA PUSTOLOVŠČINA
LARA CROFT TOMB RAIDER: AOD	JUNIJ	EIDOS	PCF 14	AKCIJSKA PUSTOLOVŠČINA
HOMEWORLD	2 JULIJ	SIERRA	PCF 15	STATEGIJA
STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUB.IC		POLETJE	ACTIVISION	POP. VODIČ RPG
STARSKY & HUTCH	POLETJE	EMPIRE	PCF 13	DIRKALNA
HALF LIFE 2	SEPTEMBER	SIERRA	PCF 15	STRELSKA
JUDGE DREDD: DREDD VS. DEATH	SEPTEMBER	VIVENDI	PCF 15	PRVOOSEBNA STRELSKA
COMMANDOS 3	OKTOBER	EIDOS	PCF 16	STRATEGIJA
RAILROAD TYCOON 3	JESEN	TAKE 2	PCF 15	STRATEGIJA
FLIGHT SIMULATOR 2004	JESEN	MICROSOFT	POP. VODIČ	LETALSKA SIMULACIJA
FAR CRY	JESEN	UBI SOFT	POP. VODIČ	STRELSKA
ROME: TOTAL WAR	JESEN	ACTIVISION	POP. VODIČ	STRATEGIJA
EVERQUEST 2	ZIMA	SONY ONLINE	PCF 16	MMORPG
THE SIMS 2	2003	EA	PCF 16	STRATEGIJA
DOOM III	2003	ACTIVISION	POP. VODIČ	STRELSKA
MEDAL OF HONOR PACIFIC ASSAULT	JANUAR 2004	EA	PCF 14	STRELSKA
WORLD OF WARCRAFT	POMLAD 2004	VIVENDI	POP. VODIČ	MMORPG

LESTVICE BRALCEV

NAJBOLJ IGRANE

MESTO	IGRA
↑ 1	GTA 3
↑ 2	AGE OF MYTHOLOGY
↑ 3	HALF LIFE
↓ 4	NEVERWINTER NIGHTS
↓ 5	SPLINTER CELL

NAJBOLJ ZAŽELJENE

MESTO	IGRA	NAZADNJE
↑ 1	GTA: VICE CITY	PCF 14
↓ 2	DOOM III	POPOLNI VODIČ
↓ 3	GOTHIC 2	POPOLNI VODIČ
↑ 4	MAX PAYNE 2	ŠE NE
↑ 5	WORLD OF WARCRAFT	POPOLNI VODIČ

NAŠE OBLJUBE

1. OPISUJEMO SAMO DOKONČANE IGRE.
Nikoli ne opisujemo naslovov, ki niso označeni kot dokončani in požegnani s strani založnika. To pomeni, da lahko korenito testiramo, preden podamo oceno.

2. VEDNO POVEMO KAR MISLIMO.
Naši opisovalci obožujejo igre, a so popolnoma nepodkupljivi. Ni nas mogoče kupiti ali terorizirati, je naš moto.

3. IGRE NAMENIMO USTREZNEMU OPISOVALCU.
Kombinirane izkušnje naših opisovalcev so nenadkrljive. Igre ljubimo in vsak naslov dodelimo opisovalcu, ki je obožavalec zvrsti.

4. DAMO VAM JASNO PRIPOROČILO
Želite si vedeti, kaj se splača kupiti. Uporabljamo okvirčke, slike in primerjave, kombinirane z jasnimi sodbami, da vam olajšamo odločitev.

5. PRISLUHNEMO VAM
Seveda imamo zmeraj prav, a včasih imajo drugi še bolj prav kot mi. Pridružite se nam na **http://forum.pcformat.co.uk** in z nami delite vaše izkušnje.

SISTEM OCENJEVANJA

0-19% Neigralno, leno, nič vredno, žaljivo
20-49% Zametki igre, pri razvoju je šlo nekaj narobe
50-69% Solidne ideje, majavi temelji
70-79% Zadovoljiv predstavnik zvrsti, ni pa za množice
80-89% Upravičen nakup za vse, le malo manjka do genialnosti
90+ Fenomenalen. Dobitnik *PCFormat* nagrade

PCFIgričarski vodič

Da boste takoj vedeli, kaj igre vključujejo.

ZF ZADEVE
Roboti vas bodo zasužnjili. Mi smo že tam.

IQ TEST
Igra je polna napenjanja sivih celic.

NASILJE
Še vedno varnejša kot večer na ulici.

NEZEMLJANI
Kažejo zanimanje za rektalne sonde.

SPOLNOST
Prijetno ali moteče? Odločite se sami.

POLITIKA
Zgrabite jih, preden oni zgrabijo vas.

AVTOMOBILI
Za dirkanje ali navaden prevoz.

IGRANJE VLOG
Vsebuje vilince, orke in velikanske pajke.

GROZNE FRIZURE
A ne tako, kot na www.muletjurky.com.

KRIMINAL
Dokaz, da se splača ali pa ne.

POSLOVANJE
Za navdušence nad razpredelnicami

VOJNA
Prestrašeni Bush www.awolbush.com.

GROZA
Še bolj grozno kot dnevna poročila.

SLABA SINHRONIZACIJA
Menda ni tako težko!

Izdelava CD in DVD plošč

CD-Avdio

DVD-ROM

CD v obliki vizitke

DVD v obliki vizitke

CD-ROM

CD-R

Vse na enem mestu!

DVD-Video

DVD-R

izdelava CD in DVD plošč

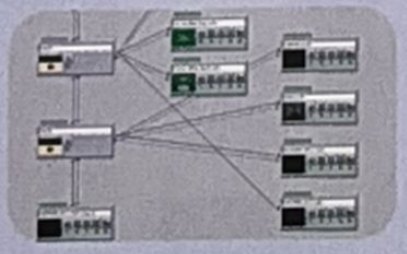
potisk CD in DVD plošč v offset tehnologiji

potisk CD in DVD plošč v sito tisk tehnologiji

tisk ovitkov in ostalih tiskovin

izdelava predstavitvenih CD in DVD plošč

DVD authoring

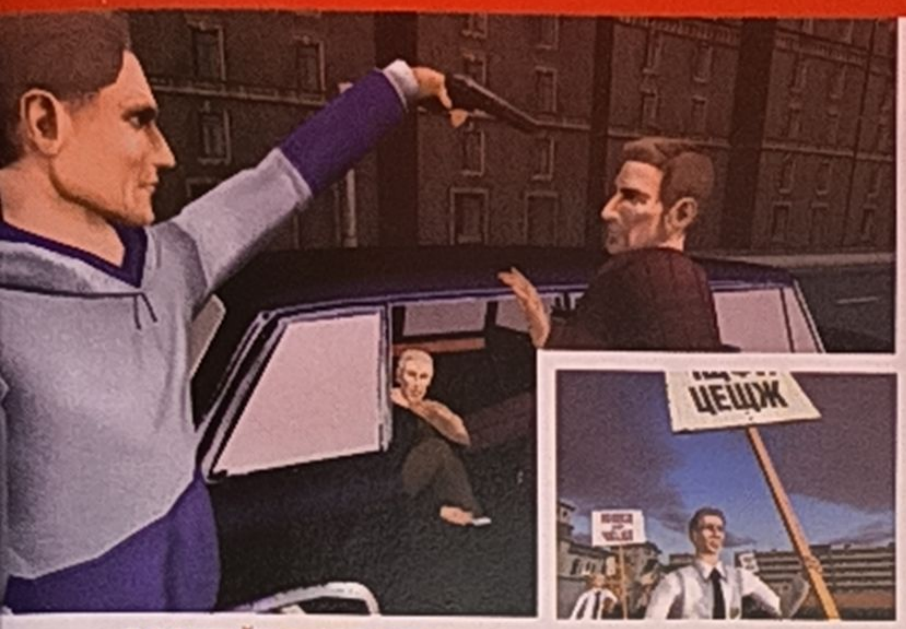


zaščita CD plošč pred kopiranjem

SAFEDISC®

vse vrste pakiranja in celofaniranje končnega izdelka

RACMAN Audio Video Studio d.o.o.
Koseška c. 8 | 1000 Ljubljana | SLOVENIJA | Tel: ++ 386 1 5001130 | Fax: ++ 386 1 5001135
e-mail: info@racman.si | www.racman.si



>>POLITIČNA STRATEGIJA

REPUBLIC: THE REVOLUTION

Šokantne novice! Igro bomo dejansko ugledali.

Naše hrepenenje si igra, ki obljublja tri neverjetno prostrana in živa mesta ter eno izmed najglobljih izkušenj, povsem zasluži. Zgodba se odvija v času po razpadu Sovjetske zveze, ko si številne pokrajine začnejo prizadevati za ustanovitev lastne republike. Med njimi je tudi Novistrana, v kateri vlada do konca pokvarjen diktator in na vas je, da mu spodnesete tla pod nogami.

Začetki bodo težki, saj boste imeli le malo somišljenikov, a kmalu boste pričeli z različnimi podkupovanji, manjšimi oboroženimi spopadi, prevzeli nadzor nad mediji in si skušali priboriti naklonjenost ljudi. Ti naj bi se ponašali z enkratno UI, imeli bodo svoja prepričanja, vsako dejanje pa bo vplivalo na njihovo mnenje o vas. Tu je še lepa grafika, prijazen vmesnik in gotovo dodelana izkušnja. Vse to še v letošnjem poletju.

http://www.eidosinteractive.co.uk

>>STRATEGIJA

THE SIMS 2

Mali možiclji nam bodo še postali všeč...

Glede na to, da je šlo za najbolje prodajano PC igro vseh časov, ste nadaljevanje najbrž pričakovali. Prva stvar, ki pade v oči, je neverjeten napredek v grafičnem smislu (3D). A pri EA zagotavljajo, da je to samo vrh ledene gore.

V(n)aši preljubi *Simsi* bodo sedaj imeli genetski zapis, ki ga bodo prenašali na svoje otroke, da bo igra še bolj življenjska. Prav tako se bodo starali, kar pomeni, da bodo otroci vendarle postali "uporabni" odrasli. Njihovo čustvovanje bo mnogo bolj zapleteno in znali bodo ločiti med prijateljsko/ zakonsko/ starševsko ljubeznijo, avtor Will Wright pa prav tako trdi, da se bodo tudi bolje odzivali na okolje. Seveda bo tukaj še prenovljen sistem gradnje in norija se lahko (upravičeno) nadaljuje. Več o igri preberite že naslednji mesec v bolj poglobljeni napovedi.

www.thesims.com

>>OPISI MODOV

Ko se svet, ki ga poznate, spremeni...

UNREALSPEED

Za: *UT 2003*

Poprej smo že videvali podobne mode za *Quake III*, toda ta je prvi te vrste za *UT 2003*. *Unreal Speed* spremeni vašo najljubšo prvoosebno strelsko igro v dirkalno igro z bojno opremljenim avtomobilom, skupaj s petimi različnimi maparni in kopico res briljantno modeliranih vozil. Nova različica 1.3 predstavlja še podporo za bote, toda če želite tole stvarjenje videti v najlepši luči, morate najprej najti strežnik zanj. To pa bi moralo postati precej lažje, če/ko se bo ta mod "prijel".

PCFormatOcena

Adrenalin na štirih kolesih

Vključeni boti so potrebni dodelave

"Še vedno ni izpiljena, a lepo napreduje."

76%

NEW TECH MOD

Za: *C&C Generals*

New Tech doda precej novih enot k vašemu arzenalu uničevalnih bojnih igračk, med drugim tudi pomorske enote. Vsaka frakcija dobi tudi posebno vodno vozilo na blazini (hovercraft) in uničujočo pomorsko topništvo v obliki bojnih ladij ali, v primeru GLA, čolnič s smrtonosnimi raketami. Vse nove enote se gradijo v War Factory, kar zahteva nekaj domišljije, če pomislite na bojno ladjo sredi celine. Kljub temu je vredna vztrajanja, še posebno za večigralske pomorske bitke.

PCFormatOcena

Enkratni modeli in novo vojskovanje

Potrebuje več map

"Išče pristanišče, ki bi ga zloščilo, a je že sedaj nepogrešljiv."

82%

KILLER COMMANDO

Za: *Battlefield 1942*

Desert Combat je morda deležen daleč največje pozornosti, a tudi ostali so prav tako izpopolnjeni. *Killer Commando* verjetno nima tako visoke vrednosti kot njegovi konkurenti, postreže pa z oblilico odtrganega humorja in osvežitvijo. Deležni boste piratov proti nindžam z ogromnimi tovornjaki, cepelinov in zelo eksplozivnih krav. Česa si pravzaprav sploh še lahko želite?

PCFormatOcena

Zanimiv humoristično pristop

Malo strežnikov in zaenkrat le dve mapi

"Zamenjajte puške za smeh in morda boste umrli od režanja."

70%

MASTER OF THE FORCE

Za: *Jedi Knight 2*

Poglavitni cilj tega moda je pomakniti *Jedi Outcast* še malenkost bliže filmu. To stori s prilagajanjem številnih bojnih elementov. Kar je najpomembnejše – deležni smo prvoosebnega boja z meči. Poleg tega boste dobili še izboljšan poškodbeni model, ki telo razdeli še na več delov in pa novo potezo za izmikanje, ki pride izjemno prav zaradi novih orožij, katerih enkraten strel je smrtonosen.

PCFormatOcena

Nenehno napredovanje spretnosti

Nepreprijav pri bojevanju z mečem

"Kar dober izdelek, a se je treba še precej naučiti."

73%

↘PCFormat Poročilo

E3

Kdo je letos glavni? Kdo je najbolj šokiral? Poročilo s sejma E3 v Los Angelesu.

Ne, na sliki ni dodatek za *Warcraft III*. Gre za *Lords of EverQuest* – strategijo, ki bo puščavnikom prinesla enega izmed najbolj znanih večigralskih svetov.

Bližč, gneča, obilica novih iger in lepa dekleta. Tale krajši sestavek bo skušal omeniti čim več naslovov (žal ne naslovov punc), ki so privlačili poglede, imate pa mojo častno uredniško besedo, da boste o najobetavnejših več prebrali v prihodnjih številkah.

Vsi radi vsaj občasno koga pošljemo rakom žvižgat, zato ni čudno, če je najmočneje zastopana zvrst prav streljanka. Kdo je letos dominiral? Težko je reči. Največji boj se je odvijal med *Doom III* ter tik pred sejmom razkritim *Half Life 2*. Nedvomno se je marketinška poteza razvijalcev *HL2* enkratno obnesla, saj so uspeli šokirati javnost in tako pritegniti večjo pozornost kot marsikatera igra, ki jo načrtno oglašujejo že nekaj mesecev.

No, ta dva velikana pa nista bila sama. Dostojno so jima parirali *Max Payne 2*, za katerega se ve samo, da ga je zakupil Take 2 in da je v razvoju, slik pa še ni; tukaj je še *Far Cry*, igra pisanega izgleda, ki se hvali z najnaprednejšo UI doslej; napovedan je bil tudi *UT 2004*.

Med nas bo še to jesen udaril *Harry Potter: Quidditch World Cup*, ki bo simulacija nogometa, ops quidditcha.

Nekoliko bolj v ozadju se je znašel *Halo*, ki ga bodo vendarle prenesli z Xboxa, a je očitno minilo že toliko časa, da so ga ostali prehiteli, čeprav ga ne smemo podcenjevati. Prav blestel ni niti *Counter Strike*, ki bo narejen na osnovi najbolj priljubljenega moda vseh časov, poleg osredotočenja na enoigralstvo, pa namerava ponuditi tudi izboljšano večigralsko izkušnjo. Seveda so se vrste delale še pri *GTA: Vice City*, katerega ekskluzivni opis pa lahko preberete že ta mesec. *Duke Nukem Forever*? Ah, pozabite nanj, naša generacija ga očitno ne bo ugledala.

Pa se premaknimo na strategije. Tu je dominirala *Rome: Total War*, za katero je že 99 % gotovo, da bo velika uspešnica. Navsezadnje od naslednice *Medieval*, postavljene v čas Rimljanov, česa drugega sploh nismo pričakovali. Potem sta tu še dve drugačni predstavnici žanra – *Republic: The Revolution* in *The Sims 2* – o obeh lahko berete v novicah. Ta mesec naj bi na policah bila že *Rise of the Nations*, ki bi jo lahko označili za *Civilization* s pridihom realnočasovnosti. Ko smo ravno pri *Civ* – Firaxis se je na veliko hvalil, da že pripravljajo še en dodatek, imenovan *Conquest*, ki bo podrobneje predstavil osem velikih osvajanj, Sid Meier in sodelavci pa so se lotili še *Pirates 2* – nadaljevanja strategije z ogromno gusarji in ruma. Drugi čudežni deček igričarskega posla, Peter Molyenux, pa je na sejmu predstavil *Black&White 2*, ki naj bi v serijo vnesel precej več bojevanja ter po besedah Petra popravil ničvredni (izjemna samokritičnost) sistem upravljanja kamere.

Na področju dirkanja nas letos očitno ne čaka ravna veliko iger, saj je bila edina vidnejša nova predstavnica serije *NFS – Underground*.

Hude težave očitno čakajo MMORPG. Neobičajne težave, bi lahko rekli. Tu je namreč naslovov toliko, da trg ne bo dovolj velik za vse. V ring bodo stopili težkokategorniki, kot so *World of Warcraft, Everquest 2, Warhammer Online, Star Wars Galaxies, Final Fantasy XI, Middle Earth Online*, sedaj pa se jim pridružuje še *The Matrix Online*. Le kdo bo podlegel?!

RPG navdušenci bržkone lahko največ pričakujete od *Dungeon Siege 2*, ki namerava star recept ponesti v še višje sfere igričarskih nebes. Že nekaj časa bi morali igrati *Gothic 2*, a ga nikakor ne ugledamo. Menda nas bo s svojim izidom počastil še letos.

Zanimiv pogled je bil letos na založnika Lucas Arts, ki se bo kar razpočil od velikih naslovov. V njegovih nedrjih namreč leži nadaljevanje nesmrtne pustolovščine *Sam&Max*, pa *Full Throtle: Hell on Wheels*, ki naj bi postal nekoliko bolj pretepaško usmerjen (ne vemo, ali naj se nam na obraz pričara nasmešek ali utrne solza), da pa je mera polna, stojijo še za *Star Wars* – postregli nam bodo z že omenjeno MMORPG, nadaljevanjem *Jedi Outcast*, imenovanim *Jedi Academy* ter še *Knights Of Old Republic* (RPG) in *Republic Commando* (prvoosebno strelsko igro z motorčkom *Unreal*).

Potem so tu naslovi kot so: *Deus Ex 2, Thief 3, War of the Ring, LOTR: The Return of the King, Enter The Matrix, Broken Sword 3, Desert Storm 2, Prince of Persia, NHL 2004*... Sedaj pa hitro pošljite kakšno elektronsko sporočilo na moj naslov in mi sporočite, o katerih igrah želite brati v naslednjih številkah. Iger za PC je letos toliko, da jih bomo že težko sproti opisovali. Kdo pravi, da bo bež škatla postala nepomembna v svetu iger? Kdor koli to trdi, laže kot pes teče!

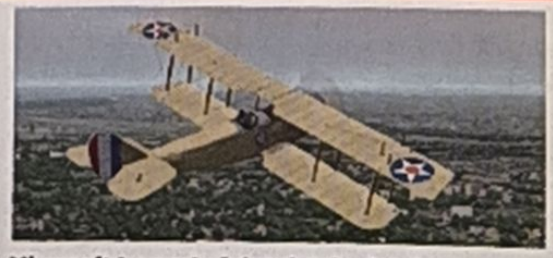
Tomaž Bartolj

Ali ste mislili, da ne boste ugledali *FIFE* z letnico 2004? Ste pa res čuden človek.

>>KAJ SMO ŠE VIDELI

Tri igre, ki so pritegnile poglede

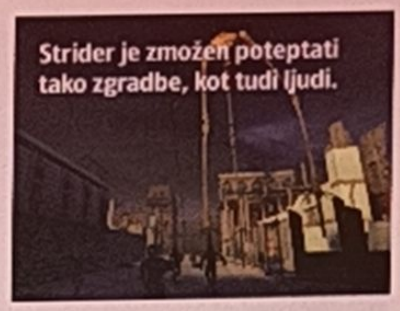
Še ena strategija iz 2. svetovne vojne, ki veliko obeta – *World War II: Frontline Command* delajo pri Bitmap Brothers – morda celo najboljšo realnočasovno strategijo iz tega obdobja.



Microsoft bo poskušal stoletnico letalstva proslaviti z novim *Flight Simulatorjem*, namenu ustrezno imenovanem *A Century of Flight*.

Zvezdi nanizanke ter detektiva Starsky in Hutch sedaj prihajata v noro dirkaško igro, v kateri bo naš glavni cilj prirediti čim večji šov. Obetavno in osvežujoče!

NEPOZABNO Barney, varnostnik iz prvotnega *Half-Lifa* in zvezda dodatka *Blue Shift*, se vrača tudi v nadaljevanju. O njegovi vlogi ni znanega veliko, vendar so programerji napovedali, da je spremenil svoj pristop in bo tako v *HL2* veliko bolj previden pri svojih akcijah.


Strider je zmožen poteptati tako zgradbe, kot tudi ljudi.

Half-Life 2 se po večini odvija na odprtem.

City 17, tipična vzhodnoevropska metropola, se sprevrže v pekel.

DATUM IZIDA
30. september

MLATENJE SLAME?

Ali lahko sporočilo za javnost pretirava tudi v tem primeru?

KAJ PRAVIJO

HALF-LIFE 2 bo vzel najboljše elemente izvirnika ter jim dodal realizem in odzivnost ter vam tako odprl vrata v svet, v katerem prisotnost igralca vpliva na vse okrog njega, od okolja do obnašanja – celo čustev – tako sovragov, kot tudi prijateljev.

MI PRAVIMO

PRIČAKOVANJA SO seveda astronomsko visoka in glede na to, da je *Half-Life* nekaj let veljal za najboljšo PC igro vseh časov, bodo vsi od nadaljevanja pričakovali, da zvrst prvoosebnih strelskih iger popelje na naslednjo stopnjo in prinese nekaj revolucionarno novega. Prepričani smo, da so Valve sposobni storiti nekaj takšnega, pa čeprav bo jeseni konkurenca med prvoosebnimi igrami peklenska.

↘ PRVOOSEBNA AKCIJSKA

HALF-LIFE 2

Največje nadaljevanje vseh časov. Ali bo Valve sposoben izpolniti pričakovanja?

RAZVIJALEC
VALVE

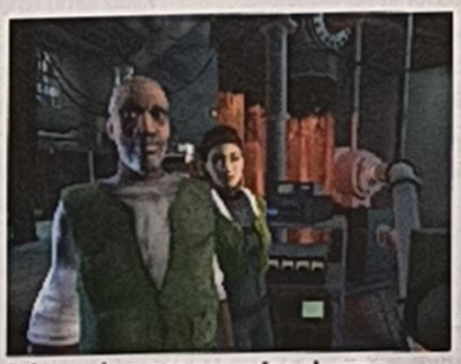
ZALOŽNIK:
VIVENDI UNIVERSAL INTERACTIVE PUBLISHING
WWW.VALVESOFTWARE.COM

KDO SO VALVE? Podjetje sta leta 1996 ustanovila Gabe Newell in Mike Harrington, že prvi projekt pa jih je izstrelil med najbolj cenjene razvijalce v svetu iger za PC. Novembra 1998 so namreč izdali igro, ki je pretresla svet in, kakor trdijo statistiki, osvojila več kot 50 nagrad za igro leta. Od izida *Half-Life* sicer niso uspeli ponoviti njegovega uspeha, vendar je to predvsem zaradi dejstva, ker je skoraj vseh 50 zaposlenih, kolikor jih danes dela pri Valvu, vneto delalo na nadaljevanju, ki bi nas znalo znova iztriti.

KAJ POČNEJO? V zadnjih letih so izdali nekaj projektov (na primer *Half-Life* za PlayStation 2) ter pomagali številnim amaterskim skupinam, ki so izdajale mode za njihovo debitantsko igro, vendar so vse od izida *HL* delali na nadaljevanju. Razvoj je potekal v tajnosti, govorice pa so v zadnjih mesecih postajale vedno glasnejše ter nato eksplodirale na letošnjem sejmu E3, kjer so igro prvič prikazali in njen izid napovedali za – letošnji september. Upajmo, da jo bomo resnično videli do božiča in da ne gre za še eno marketinško potezo, s katero razvijalci pogosto dvigujejo prah okrog svojih naslovov, čeprav se sami zavedajo, da je do napovedanega datuma ne morejo dokončati.

Half-Life bi lahko opisali kot najbolj vplivno PC igro zadnjih let. Ne samo, da ji je po stagnaciji akcijskih iger uspelo popeljati zvrst naprej, temveč je tudi služila kot temelj za *Counter-Strike*, brezplačen mod za *Half-Life*, ki je sčasoma postal najbolj igrana večigralska igra vseh časov. *Half-Life* se, v različnih izdajah, še vedno nahaja na večini svetovnih lestvic prodajanosti in Valvu je ta gromozanski uspeh gotovo veliko koristil – denar pri razvoju nadaljevanja nikoli ni bil problem.

O zgodbi je znanega bore malo, vendar se ve, da bo našemu znancu Gordonu Freemanu družbo tokrat delal ženski lik, Alyx Vince, vendar je za razliko od dosedanjih ugibanj sedaj znano, da jo bo nadzoroval PC in z njo ne bo mogoče igrati. Zgodbo, ki se bo raztezala čez dvanajst poglavij, je tudi tokrat napisal romanopisec Mark Ladlaw. Na začetku izvemo, da je Gordon sprejel delo agenta, saj ga v slogu Dosjejev X v družbi Alyx pošljejo v vzhodnoevropsko mesto City 17, kjer bi se naj zgodilo izkrcanje za novo invazijo iz vesolja.

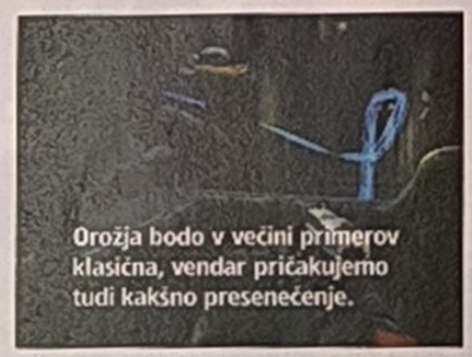

Pri razvoju super-napredne obrazne mimike likov so Valve celo zaposlili psihologa Paula Ekmana.

Otroci ceste

Samo vzdušje igre se bo očitno korenito spremenilo v primerjavi s klavstrofobičnim strogo varovanim kompleksom Black Messa. Tokrat se boste znašli v urbanem okolju, v katerem boste naleteli tako na nedolžne (in večkrat razkosane) civiliste, kakor tudi na patrulje sovražno nastrojenih in do zob oboroženih vojakov (Metrocops). Ena izmed preostalih stopenj (za dokončanje vsakega poglavja bi naj bilo potrebne tri do štiri ure igranja) se bo odvijala v strogo varovanem zaporu, pomembno vlogo v igri pa bodo igrale tudi vesoljske ladje in njihova notranjost.

Valve so prav tako že razkrili, da se bo tudi nadaljevanje držalo uspešnega recepta izvirnika – vse vmesne sekvence bodo izdelane tako, da bodo videti kot del igre, s pomočjo samega grafičnega pogona in bolj naprednih skript, kakor v izvirniku. "Veliko truda smo vložili v to, da bi vmesne skripte izdelali tako, da jih bo težko razločiti med vnaprej napisanimi skriptami in samo igro," je povedal Newell.

Half-Life je bil ob izidu ena prvih strelskih iger, ki se je ponašala z napredno kooperativno umetno inteligenco. *Half-Life 2* seveda obljublja izboljšano UI tako sovražnih pošasti (le–te bi se naj veliko bolje zavedale okolja ter razvoja zgodbe in ju znale izkoristiti), kakor tudi vaših soborcev. Pomembno vlogo pri tem bo igrala tudi


Orožja bodo v večini primerov klasična, vendar pričakujemo tudi kakšno presenečenje.

obrazna mimika, saj boste že na podlagi izrazov na obrazih vaših prijateljev lahko razbrali njihova čustva ali pričakovanja.

Kaj pa videz? Za razliko od izvirnika, se je Valve tokrat odločil razviti lasten grafični pogon, ki so ga poimenovali Source. Pogon je bil septembra lani popolnoma dokončan, kar naj bi skupini dalo dovolj časa za vstavljanje elementov zgodbe, umetne inteligence in interaktivnosti. Pri Valvu še pravijo, da je pogon izdelan tako, da bo znal izkoristiti najnovejšo strojno tehnologijo (Pentium4 3 GHz in z DirectX 9 združljive kartice naslednje generacije), vendar se bo prav tako znal prilagoditi starejšim komponentam in bi ga naj bilo celo mogoče igrati na povprečnem PC–ju s podpovprečno kartico TNT. Glede na spektakularen sistem senčenja in osvetljevanja, ki se brez težav lahko kosa s tistim, kar nas čaka v *Deus Ex 2: Invisible War*, ostajamo glede tega skeptični, ampak zakaj enkrat ne bi bili prijetno presenečeni?

Half-Life 2 pa ne bo inovativen le kot igra sama, temveč bo prinesel nekaj novega tudi v načinu distribucije. Igro boste sicer lahko pobrali s polic trgovin, vendar 30. septembra tudi naložili z Valvove spletne strani s pomočjo njihove lastne distribucijske tehnologije Steam. **PCF**

NEPOZABNO Ujamejo vas zlobni nacisti in vas odvlečejo v Berlin. Pobegniti morate iz njihovih rok in se prebiti mimo nemških čet. Na koncu morate izvesti še atentat na glavnega oficirja SS. In vse to še pred kosilom.

DATUM IZIDA
Oktober 2003

MLATENJE SLAME?

Dobro se pripravimo, nato pa skušamo sabotirati Eidosovo marketinško napravo.

ONI PRAVIJO

"Vpišite se sedaj! Potrebujemo junake na fronti! Pogumni, pustolovski in pripravljeni dati svoje življenje za domovino. *Commandos 3* je taktična akcijska strategija postavljena v 2. svetovno vojno, kjer morate prevzeti nadzor nad elitno ekipo specialcev, ki se prebija globoko v sovražnikovo ozemlje."

MI PRAVIMO

Če bo vedigralstvo krepko premišljeno, bo tole popolna uspešnica, čeprav v primerjavi s predhodnikoma ni veliko napredovala. In izbira kvalitete pred kvantiteto (skrajšanje igre, manjše stopnje) je vedno mikavna ponudba, a kaj kvaliteta je, lahko definira samo publika.

RAZVIJALEC
PYRO STUDIOS

ZALOŽNIK:
EIDOS INTERACTIVE

WWW.EIDOSINTERACTIVE.COM

Direktor Pyro Studios, Ignacio Perez

KDO JE PYRO STUDIOS? Španski Pyro je bil ustanovljen leta 1996, da bi ustvarjali kvalitetne video igre. Posledica te zaobljube je bil razvoj *Commandos: Behind Enemy Lines*, ki je bila rojena 1998. Oktobra 2001 je bila na svet poslana še različica *Commandos 2: Men of Courage* za PC. Igre iz serije *Commandos* so bile prodane v več kot treh miljonih izvodih po vsem svetu.

Trenutno ima podjetje sto uslužbencev, vse od grafičnih oblikovalcev, programerjev, glasbenikov in oblikovalcev video iger.

KAJ DELAJO? Če odštejemo *Commandose*, je Pyro malo izgubljen. *Praetorians* (opisani pred dvema mesecema) so solidna igra, ampak če ne bodo uspešnica, kaj potem? Krožile so govorice o vietnamsko obarvanih komandosih, a Ignacio pravi, da on ne bo tisti, ki bi tematiko razširil izven meja 2. sv. vojne.

↘ REALNO ČASOVNA STRATEGIJA

COMMANDOS 3 DESTINATION BERLIN

Odpravimo se na skrivno operacijo v Normandijo, kjer nas čakajo Eidosovi obveščevalci.

Smo globoko v sovražnem ozemlju. Nahajamo se v temni sobi, natrpani z drugimi novinarji. Prižge se projektor. Zagotovo bi nas radi preslepili, zavedli. Vsi se zagledajo v zaslon, kjer se dogaja nekaj čarobnega. Skušamo se upreti temu triku, a poškilimo v stran in naše oči so ujete.

Pyrovo nadaljevanje serije *Commandos* se "presenetljivo" imenuje *Commandos 3: Destination Berlin*. Šepetajoč glas iz terne razlaga, da so do sedaj prodali več kot tri milijone izvodov. Preklemano veliko, če vprašate nas.

Manj je več?

Pogled na novo igro je nekaj posebnega. Skrivnostni razvijalčev glas se ponovno oglasi in poreče, da bo tokratna izkušnja "krajša, z manjšimi stopnjami in manj likov." Kaj?! Vse glave se ozrejo v smer iz katere je prišla izjava, ki še najbolj spominja na marketinški samomor. Ignacio Perez razlaga: "Skušamo narediti bolj koherentno izkušnjo; če je igralec prej igro igral 50 ur in dobil občutek, da jo res pozna, sedaj želimo, da jo preigra v 30 urah, a ima občutek da je med igranjem preživel le tri. Gre za zabavo in gre za vojno. Zgodba je močnejša, kot v kampanjah."

Ah, kampanje. Misije v prvih dveh delih so bile precej nepovezane, toda sedaj je vse bolj naravno. Razdeljene so v tri kampanje. V Centralni Evropi boste ogromno vohunili, kradli vlake, izvajali atentate nad vodilnimi v SS ter nasploh predstavljali trn v riti Nemcev. Stalingrad bo navdahnjen s filmom *Sovražnik pred vrati*, saj boste deležni ostrostrelskih obračunov in na vse kriplje pomagali svojim ruskim kameradom pri obrambi. Manjkal pa ne bo niti občutek *Medal of Honor*, kajti logično je, da bo del igre posvečen izkrcanju v Normandiji – kaj se je tam dogajalo, pa menda veste!

Pogrešani

Prikrivanja ni več v tako gromozanskih količinah in komandosi so v boje precej bolj aktivno vpleteni. Ko ravno govorimo o njih – trije so izginili. Na srečo, tisti manj priljubljeni: Natasha (femme fatale), Whiskey (pes) in voznik (bil je deležen številnejših pritožb, kot vse ostalo skupaj). Preostali so še bolj uravnoteženi z novimi sposobnostmi, ki kažejo na njihovo odličnost.

Kot lahko vidite iz posnetkov zaslonov, se sam izgled igre ni kaj prida spremenil, a videz včasih vara. Če svojega komandosa popeljete v zgradbo, se vam bo sprva zdelo, da nenadoma izgleda grše, a pritisnite [Home] in [Insert] ter se pripravite na rotacijo. Da, notranjost zgradb je mogoče vrteti, pogled pa približevati in oddaljevati. Kljub temu Ignacio pravi, da načrti za popolnoma 3D *Commandose* ne obstajajo: "Če bi želeli storiti kaj takega, bi lahko uporabili grafični pogon iz *Praetorians*, toda to ni del naših načrtov."

Morda največja novost bo večigralstvo. To je zaenkrat še precej nedorečeno, a govorili so o morebitnem Deathmatchu, pa posebnih misijah v katerih bosta po dva igralca poskušala čim prej opraviti zadane naloge (zasesti stavbo) ...

Mislimo, da so nas zastrupili, kajti očarani smo. Pošljite pomoč. Hitro.

PCF

NEPOZABNO Z imeni stopenj, kot je Eagle's Nest, je v igri veliko poklonov klasičnim filmom s tematiko 2. sv. vojne. Saj ne, da česa takega od razvijalca *Botru* podobne *Mafie* ne bi pričakovali.

Vozila so naprednejša od tistih v *Mafii*. Fiziko so morali še dodatno izboljšati zavoljo različnih vrst zemljišča.

DATUM IZIDA
September 2003

MLATENJE SLAME?
PCFormat vdre v hiperbolo kreativnosti.

KAJ PRAVIJO

KOT PRAVA STVAR "Ko se igralec zatopi v bojišče, ustvarjeno skozi prefinjeno animacijo, dinamično osvetljevanje in senčenje ter realistično gibanje likov, napetost močno naraste.

MI PRAVIMO

SAMO PODOBNA Je zelo dodelana, vendar trenutno obstaja presežek podobnih iger in celo vključitev vozil, kot v *Mafii*, morda ne bo dovolj, da bi *H&D2* ločili od množice.

↘ PRVO/TRETJEOSEBNA STRELSKA

HIDDEN & DANGEROUS 2

PCF uredništvo se posebej za to igro obleče v maskirne uniforme.

RAZVIJALEC
ILLUSION SOFTWORKS

ZALOŽNIK:
GOD/TAKE 2 INTERACTIVE
WWW.HIDDEN-AND-DANGEROUS.COM

Lukas Kure, producent *Hidden & Dangerous 2*.

KDO SO ILLUSION? Illusion so najmočnejši češki razvijalec. Lahko potegnemo vzporednice z Valve Software, saj so debitirali z izjemno inovativno *Hidden & Dangerous*. V primerjavi z Valvom, pa Illusion pooseblja industrijo, saj so *H&D* sledili zelo dobre *Flying Heroes*, *Mafia* in *Vietcong*.

KAJ POČNEJO? Fantje pri Illusionu se trudijo dokončati *H&D2*, vendar še vedno aktivno sodelujejo z drugimi praškimi razvijalci pri različnih projektih. Vemo, da trenutno delajo tudi na nekaterih nenajavljenih igrah, ki bi jih morali razkriti do poletja.

Prva stvar, ki smo jo opazili pri *Hidden & Dangerous 2* je, da je kljub kopici strelskih iger s tematiko 2. sv. vojne, takoj prepoznavna kot *H&D*. V bistvu gre za prvo- in tretjeosebno taktično strelsko igro iz druge svetovne vojne, ki se je s stališča izgleda in vmesnika dodobra razvila, vendar je še vedno unikatna. Razlika je v pomanjkanju hroščev, zaradi katerih je izvirnik postal prav zloglasen – vendar je bil tedaj *H&D* tako inovativen, da smo zlahka zanemarili napake v programu; pravzaprav so se nam zdele celo srčkane. Vendar pa marketinško osebje ni bilo preveč navdušeno, ko smo povprašali po goljufijah, s katerimi bi obnovili "značilnosti" izvirnika – leteče džipe, vojake, ki gredo skozi vrata, nenačrtovane luknje v tleh ipd. – producent Lukas Kure pa vidi smešno plat. "To je dobra zamisel, vendar je verjetno ne bomo izvedli. Želimo, da ljudje vidijo, kako je podjetje od takrat napredovalo."

Železniška nesreča. Sedaj le še čakamo, da se pojavi smehljajoči se zločinec z vrvjo.

Večigralski kooperativni način so opustili, ker se je število potrebnih mož od misije do misije preveč razlikovalo.

Lokacija, lokacija

Dovolj objestnosti. So pomembna dejstva, ki jih morate poznati. Struktura se bo vsem ljubiteljem Toma Clancya zdela znana. Preberite navodila, izberite primerno talentiran in opremljen oddelek, izdelajte načrt napada, nato pa dokončajte nalogo. Med igralci lahko preklapljate in izdajate ukaze, večina misij pa vključuje dozo prikrite infiltracije in operacij, seveda pa je prisotna tudi kopica streljanja.

Poleg spektakularnega 3D pogona – enakega kot v *Mafii* – je najboljša stvar taktični pogled. Izdajanje ukazov lahko izvajate iz prvoosebnega pogleda kot v *Operation Flashpoint* – kliknite na lokacijo in svojega moža boste poslali v bridki boj. Za več nadzora pa lahko tudi sprostite kamero, ki v slogu 3D strategij. Kompleksni ukazi – vključujejo stopnjo zaznavanja in agresijo mož – so stlačeni v totem in postavljeni kot oporna točka, tako da se lahko celotna skupina postopno in koordinirano pomika.

Morala

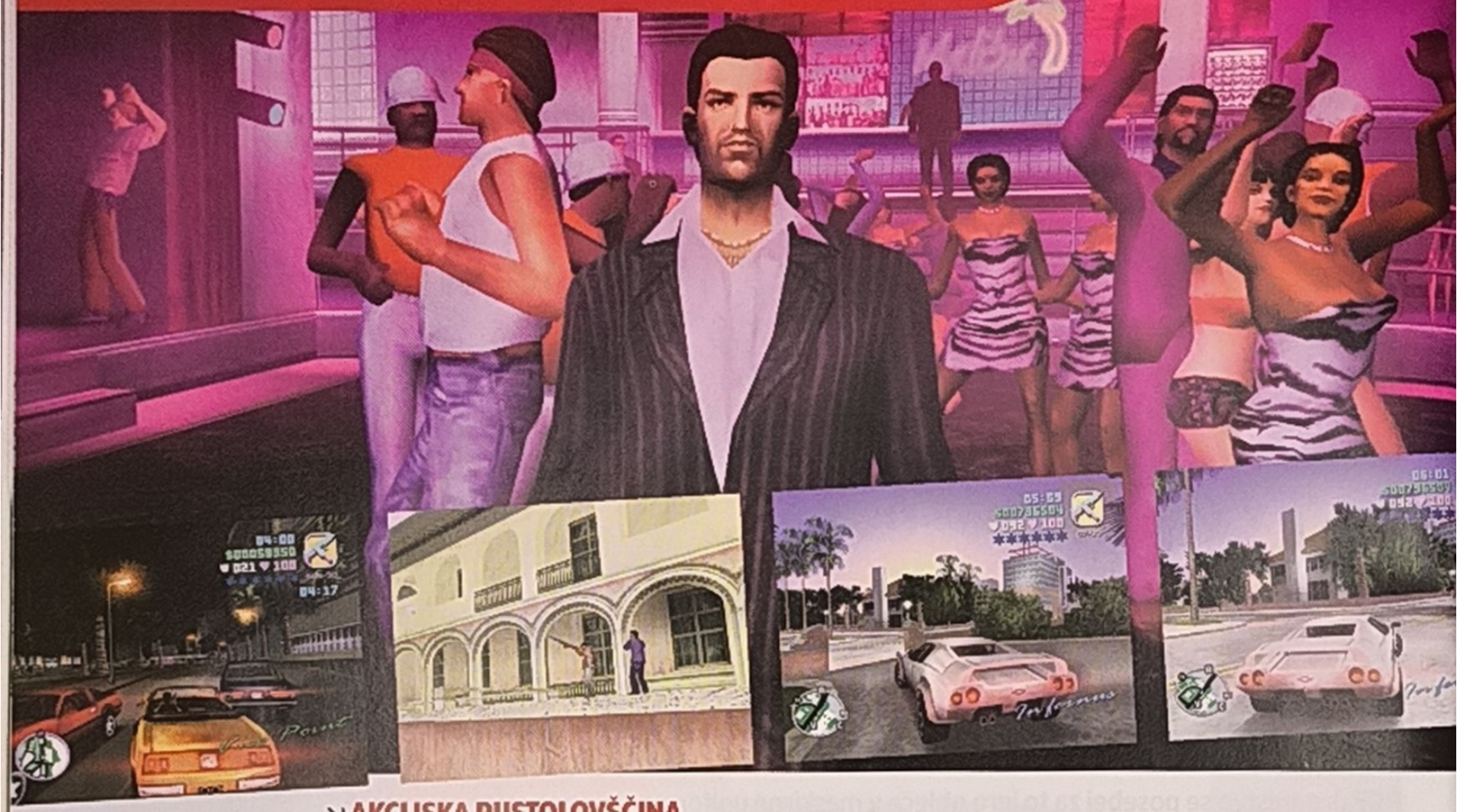
Realizem in napetost sta poudarjena z možnostjo zajemanja ujetnikov. Sovražnikova UI – za katero Kure trdi, da je najbolj napredna – ima točko, na kateri ali zbeži ali pa odneha. "Na sovražnikovo moralo vpliva več faktorjev, vključno z nacionalnostjo. Recimo, da se Italijani ne borijo do smrti tako pogosto." Premeteni Italijani, pravimo mi.

H&D2 je razpotegnjena po sedmih lokacijah in veliko ponuja, tako da ni razloga za sumničavo spraševanje, če bo vredna imena svojega predhodnika. Do konca leta bomo to zagotovo izvedeli. **PCF**

IgreOpisi

AKCIJA / STRATEGIJA / IGRANJE VLOG

Živimo v dobrih časih. Odlični naslovi na vidiku.



↘ AKCIJSKA PUSTOLOVŠČINA

GRAND THEFT AUTO VICE CITY

Alec Meer se je napotil v mesto gangsterjev, prostitutk in bližča, ter vam servira prvi opis *GTA-jeve* potomke.

PREMAGAJTE OVIRO

Obranite se pred napadom francoske armade.

PREMAGAJTE JIH!

KDAJ? Po približno 15 urah.

IZZIV Prijazni narkomanski car Cortez mora zapustiti neonsko okolje Vice Cityja, zasledujejo pa ga jezni Evropejci. Ker ste mu dolžni uslugo za njegovo pomoč, vas doleti, da morate poprijeti za puško in uničiti celo vrsto vojakov, čolnov in helikopterjev, ki skušajo njega in vas izbrisati z obličja sveta. Vse dokler ne doseže varnega pristanišča.

REŠITEV Nezgrešljivo streljanje in dobro založena orožarna, ki je sposobna uničiti tudi hitre čolne in helikopterje. Vaša najboljša možnost je še vedno minigun, ki ga dobite na enem izmed helikopterjev v prejšnjih misijah.

Vreščeči Michael Jackson? Neon? Odpete srajce? Mi se osemdesetih ne spominjamo tako. Moramo pa priznati, da igra s prašnimi jugoslovanskimi cestami, polnimi fičkov, ki so crkovali kot muhe zaradi Pipsa, Ljubljano, ki je takrat še najbolj spominjala na večjo vas in Titom, ki maha, verjetno ne bi bila tržno preveč privlačna.

Na srečo pa ta igra ni narejena po naših vizijah. Nekateri so bili s tem obdobjem dejansko zadovoljni in zanje – in z njihove strani – je *GTA: Vice City* tudi narejen. Za njih in nepregledno množico ljudi, ki so zavoljo resnično pretresljivega *GTA 3* za nekaj časa izgubili stik z družbo. Kako lahko torej razvijalec/založnik Rockstar sploh še postreže z igro, ki bi bila boljša od tiste, za katero je pol sveta prisegalo, da je popolna?

Odgovor je seveda ta, da naredijo popolnoma enako igro, a še bolj zbrušeno, spolirano in izboljšano na skorajda vsakem mogočem področju, kar nedvomno lahko naredijo tudi po zaslugi velikega kupa denarcev, ki jih je prinesel *GTA 3*. Kar težko verjetno je, da boste našli igro, v katero bi bilo vloženih več sredstev.

Življenje pod palmami

Vice City – mesto kjer je vsakdo in vse lepo, a pod nadvse sijočo zunanjostjo se skriva gnila notranjost polna zločinov, korupcije, droge in seksa – je kot roman J.G. Ballarda, prenesen v film Briana de Palme. Kot v njegovem predhodniku vam je tudi tu na razpolago svoboda: neomejeno križarjenje po mestu in pobijanje norcev je bilo pričakovano in morda se po dveh letih, ki sta pretekli po *GTA 3*, počasi le kažejo nekatere omejitve.

Dejansko v času brez nalog v *GTA 3* nimate početi kaj drugega, kot pobijati ljudi na različno brutalne načine ali voziti kot po novoletni zabavi nalita babica. Tisto živo mesto, ki smo ga slavili pred dobrim letom, iz daljave ni več tako prepričljivo. Z izjemo vmesnih sekvenc niste sposobni pogovora z osebami na ulici, ne morete uničiti ničesar, razen ljudi in vozil, in – kar je eden izmed najbolj perečih problemov *GTA 3* – če je pred vami avto, vi pa se ozrete nazaj, ga tam, ko se boste obrnili, ne bo več. Morda dopustno na PlayStationu 2, toda ko delčki sveta na stroju s 512 Mb pomnilnika enostavno prenehajo obstajati, malce pisano gledamo.

Kljub temu pa vse deluje navdušujoče;

KAR MORATE VEDETI

Založnik Rockstar Games
Splet www.rockstargames.com
Min PIII-800, 128Mb, 32Mb 3D
Opt 1.6GHz P4, 256Mb, 64Mb 3D

PORABITI V VSAJ **24** URAH

ČISTA RESNICA IGRA JE ŽE PREPOVEDANA V NEMČIJI ZARADI PREKOMERNEGA NASILJA

VAŠA PRVA URA **LJUBILI BOSTE** Svobodo / Besnenje po ulicah / *Billie Jean* Michaela Jacksona **SOVRAŽILI BOSTE** Malo neroden nadzor / *Owners of the Lonely Heart*

Igra je fantastičen kričanec najbolj priljubljenih igričarskih zvrsti.

igra je fantastičen križanec najbolj priljubljenih igričarskih zvrsti. Okolje vas ne omejuje, temveč predstavlja igrišče, na katerem je nasilje zakonsko upravičeno. Čeprav se mesto obnaša bolj kot stroj in ne kot živ organizem, ima vsaj svoj karakter, ki smo ga nekoliko pogrešali iz tega vidika bolj bledem *Liberty Cityu*. Če odštejemo (skoraj) fenomenalno tehnologijo, ki poganja igro, je vse prežeto z osemdesetimi. Vse je svetlejše, bolj pisano ter naphano s podrobnostmi in ravno to oblikovanje daje večji občutek koherentnosti cele igre.

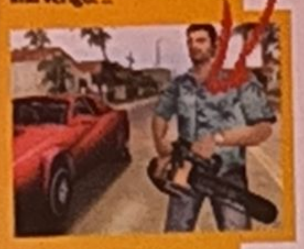
Medtem pa so kokain, umori in običajen razuzdan seks glavne mestne pregrehe – ter tudi lestev za vaš vzpon v glavnega mafioza v mestu. Tu je nova velika spremenmba – za razliko od *GTA 3* tu niste vseskozi ponižen kuža, temveč se kmalu prebijete na sam prestol. Če se boste lahko odtrgali od svobodnega pobijanja in dokončali misije, si boste lastili posestva po celem mestu. Ta lahko potem porabite za shranjevanje, kot garažo ali zatočišče, ko postane prevroče. Najete imate celo morilce ter si lastite določene posle (slači klube in pornografsko industrijo, na primer), ki vam prinašajo reden dohodek. V igro je natlačenega še mnogo več, čeprav se ne moremo znebiti kritičnega glasu, ki pravi, da smo to že videli in da ponovitev ni tako zabavna.

Misije so glavne

Kot poprej so torej meso igre misije. So nujne za napredovanje in odklepanje novih področij, vozil, orožij ter za vzdrževanje zanimanja. Njihova sestava je nekoliko spremenjena, saj je namesto kurirskih nalog in dirk s časom, tokrat večji poudarek na bolj akcijskih/strelskih nalogah, kar daje igri bolj filmski pečat, a morda na žalost odvzame nekaj izrazitosti pri vožnji. Toda celovito gledano je pridobila na pestrosti – vključitev letal, helikopterjev in motorjev pomeni, da boste potrebovali kar nekaj časa za osvajanje novih spretnosti, pri pridobivanju teh pa se boste krepko nasmejali. Dokončanje nalog je tudi postalo kompleksnejše – večinoma vključujejo več opravkov in sovražnikova UI je pametnejša. Sedaj imate opravka z možmi postave, ki streljajo v vaše gume ali pa vas zadenejo kar čez vetrobransko steklo ter vas znajo prav spretno goniti po mestu. Na srečo lahko njihove metode uporabite tudi sami in jim dodobra prerešetate škatle, v katerih se prevažajo. Nekatere misije so, delno po zaslugi prav zlobnih, goljufivih vrst policije/FBI/vojske, kar neverjetno težke in vas bodo morda celo odvrnile od tega, da bi igro dokončali, a so vsaj resnični test vaših strelskih in vozniških sposobnosti, zahtevajo pa tudi izjemno podrobno poznavanje celotne mestne mape.

TEGA NE ZAMUDITE!

Držimo jo v rokah, ropota in ima verigo. ...



KAJ JE Mislim, da se boste strinjali, da je to motorna žaga. Ste psihopatski drvar, ki pobija ponoči in pohablja podnevi. Je najmočnejše hladno orožje v igri in prizor, ko jo Tommy preizkusi na pločniku ter iz peščev naredi trzajoča trupla, je nekaj, kar si boste zapomnili. Prav tako kot njegov smešen poskus, da bi z njo tekel.

KJE JO KAJDETE Precej na začetku, v eni izmed Cap-Cortezovih misij. Od takrat naprej je vaša last in ni je treba oskrbovati z gorivom, toda če ste ubeti ali ujeti, jo izgubite za vedno. To naj vam da vzpodbudo, da boste igro dokončali, ne da bi dobili kriminalno kartoteko ali bili potrebni zdravniške oskrbe. Kot da že tako ni dovolj težko...

DOKAZANO S STATISTIKO

Če nam še vedno ne verjamete, si oglejte te številke...

2-3 krat večje področje kot v Liberty City

9 ur glasbe ali radia

20 Hollywoodskih igralcev

40 kosov orožja

120 vozil

8.000 zvočnih učinkov

PC VS. KONZOLE

Kaj naredi *GTA: Vice City* drugačnega od njegovega gršega, čokatega dvojnika za PS2?

Grafične izboljšave smo že omenili, ki so resnično izrazite – ptice in letala vam letajo nad glavo, pomanjkanje teksturnih podrobnosti iz PS2 je izginilo in z njim motne sledi gibanja, podprte so tako visoke ločljivosti, da vas omejujeta le monitor in grafična kartica, ki si ju lastite. Prav tako ni oblegan z napakami svojega predhodnika.

Kot v *GTA 3* je podprto uvažanje skinov, tako da lahko uvozite svojo podobo ter si ogledate, kako bi izgledali kot težki mafiozo. Prav tako si je zlahka predstavljati kakšno zanimivo sceno – kako bi izgledalo, če bi v podobi maršala Tita prodajali kokain, se udeleževali ilegalnih cestnih dirk kot Alfi Nipič ali pa se golih pesti spopadli s kubanskimi norci v obliki Davida Bowieja.

In pa mediji, dragi moji, mediji. S tem namigujemo na MP3 radijsko postajo, ki jo lahko zapolnite z vašimi najljubšimi "štiklci" iz osemdesetih (nam je uspela neposrečena kombinacija The Cure, The Smiths in Stone Roses). Potem so tu še ponovljeni posnetki, ki vam omogočajo da shranite kratke datoteke AVI vaših najbolj spektakularnih skokov in kriminalnih podvigov, nato pa jih po pošljete po elektronski pošti ter navdušite vrstnike in šokirate starše.

Pojavijo se tudi mobilni telefoni iz osemdesetih, ki so bili veliki kot opeka.

Povratek k modri in nezaslišano rožnati laguni.

ZUNAJ IN NOTRI

Vrata modrosti (in vsa druga) se vam odpirajo...

Kako je lahko mesto resnično, če ne morete vstopiti v nobeno izmed stavb? To je bil eden izmed večjih problemov v *GTA 3*, ki pa je vsaj delno rešen v *Vice City*. Sedaj lahko vstopite v določene zgradbe, predvsem tiste, ki si jih lastite, in občudujete bogate prostore in tako naprej. Toda najlepše je, da lahko skozi okna opazujete, kako se življenje zunaj odvija naprej – zelo slasten kos oblikovanja.

In potem pridemo do odločitve *Vice Citya*, da nam bo predstavil glavni lik, ki bi ga lahko v *GTA 3* zlahka označili za par hlač s hecno frizuro. Ste Tommy Vercetti, pametno gobezdalo in, po pravici povedano, aroganten Američan italijanskega porekla, ki je pravkar prišel iz zapora in se odločil, da si bo podredil mesto. Rad odgovarja, pripoveduje šale, se krega in pomaga, kar je dobrodošla sprememba od mutastega sprejemanja dogajanja okrog sebe, ki ga je zaznamovalo v tretjem delu. Je pa to dvorezen meč, dvoličen obraz, sladkor pomešan s soljo. Lepo je biti pomemben, a še pomembneje je biti ti in Tommyeva neverjetna samozavest ga naredi malce nedostopnega, tako da postane lik, ki ga usmerjate in ne oseba, v katero se prelijete.

Mačke in miši

Toda posedovanje glasu je nedvomno dar, ki predstavlja velik faktor v neverjetno podrobnem kinematičnem svetu *Vice City*. Polno je tudi drugih oseb (vsem so glas posodili zvezdniki) in večina glasbe je vzeta iz filmov osemdesetih – *Carlito's Way*, *Scarface* in *Miami Vice* so najbolj pomolzeni. Dvogovori so fantastični, občutek za humor ekstra oster in izgled kot tudi obrazna mimika likov so osupljivo karikaturno dobro izvedeni. Prav ta premišljeni karikaturni stil daje *Vice Cityu* pravi obraz – vrzite pred nas najbolj fotorealistične igre, ki jih najdete, pa jih bomo kmalu pogledali, ker bomo preveč zagledani v risankaste podobe tega bisera.

Je na poti, ki ne vodi nikamor – na pobegu poleg sončne plaže Vice Citya.

Prenos iz PS2 na PC je spremljala obilna grafična prenovitev, ki prinaša višjo ločljivost in mejo vidljivosti, kar jo naredi za eno izmed najlepših iger, kar smo jih imeli priložnost videti – popolna količina barv, vizualna raznolikost ter teren, vključen v ta brezšivni svet, se dodobra oddolžijo za nekoliko surovo podobo nekaterih vzorcev. Prav škoda je, da je vse to omejeno z majcenim monitorjem – gre za tako vizualno mojstrovino, da bi morali resno premisliti o nakupu projektorja, samo da bi videli, kaj vse zmore.

Področje, na katerem se različica za PC slabše odreže, je "družabna" vrednost – *GTA3* in *Vice City* sta najslajša, če zberete nekaj kolegov in piva, nato pa izmenično poskušate uprizoriti najbolj odtrgane trike in presunljivo krvave masakre. Sicer je to prej krivda formata kot igre, a vseeno bi kakšna izboljšava v tej smeri še kako sedla. Na srečo druge naravne moči PC-ja *Vice City* neizmerno izboljšajo – misije, ki so nam na PS2 požrle ure (ker je merjenje z analognim ploščkom podobno ročnemu previjanju kasete z izvijačem) tu poberejo nekaj kratkih, a užitka polnih sekund, kar vam daje veliko močnejši občutek akcijskega anti-junaka, kar so razvijalci tudi želeli doseči.

Morda je *Vice City* res že star šest mesecev, a še vedno ostaja ena izmed najnujnejših iger za igranje na vseh formatih – tu je vse večje, boljše, svetlejše, hitrejše, daljše, bolj bolno in kul, kot je bila serija kadar koli poprej (in skorajda kot pri vsaki igri, ki vam pade na pamet). Če ste preživeli cele mesece v raju *GTA3*, potem gre lahko ta igra za vas v dve smeri – lahko ste presrečni nad končno izdajo ali pa že imate dovolj zabave v slogu "pobij in zbeži". Če menite, da serija potrebuje nekaj resnično povsem novega, da privabi privabi vašo pozornost, lahko popolnoma upravičeno odbijete nekaj odstotkov pri oceni. Res vam ne bomo zamerili. Drugače pa že nehajte stokati in se poglobite v bivanje v eni izmed najbolj profesionalno izdelanih iger vseh časov!

PCF

POGLED DRUGAM

ČE IŠČETE ŠE VEČ NEVARNIH UDARCEV...

>>**CARMAGEDDON II** 78%
>>**MAFIA** 90%
>>**POSTAL 2** 52%

VETER POD MOJIMI KRILI

Imamo letalske težave v Vice City...

Končno so nas osrečili z možnostjo letenja – sveto olajšane po pohabljenem pol letalu Dodo, ki smo ga bili deležni v *GTA 3*. A letala, in še posebej helikopterje, je v *Vice City* kar smešno težko nadzorovati – razen če nimate pripravljenega spodobnega dvojnega analognega ploščka ali še bolje, letalske palice za pilotiranje. Drugače se boste morali boriti s tipkovnico in z eno roko obvladovati tipke [W], [S], [A], [D], medtem ko se boste z drugo lomili po numeričnem delu. Je izjemno neudobno in (pre)težavno.

PCFormatOcena

Velika vrednost. Svoboda in nora zabava

Na žalost ni tako sveža, kot je bila nekoč

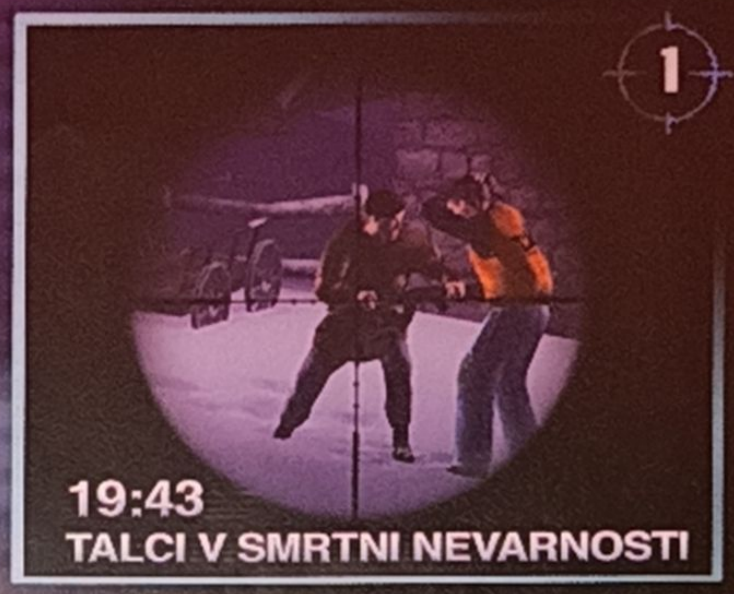
MOD MOŽNOSTI
Preobleke in MP3 jukebox.

VEČIGRALSTVO
Nič, dokler nekdo ne naredi moda.

"Vrhunska kakovost, katero ji zavida tudi Hollywood" **94%**

Tom Clancy's

RAINBOW SIX 3 RAVEN SHIELD™



19:45

BREZ KOMPROMISOV

UNIČITE TEROR

VI STE TEAM RAINBOW

>Teroriste eleminirajte z več kot 57 nadgradljivimi sodobnimi orožji

>V načinu za več igralcev se spopadite s 16 nasprotniki

>Neverjento podrobna grafika, ki jo poganja Unreal™ tehnologija

NAJBOLJŠA IGRA JE POSTALA ŠE BOLJŠA

Red Storm ENTERTAINMENT

Play It On ubi.com

Ubi Soft

©2002 Red Storm Entertainment, Inc. Red Storm and Red Storm Entertainment are trademarks of Red Storm Entertainment, Inc. Rainbow Six is a trademark of Red Storm Entertainment, Inc. Rainbow Six: Raven Shield is a trademark under registration by Ubi Soft Entertainment, Inc. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubi Soft Entertainment company. All Rights Reserved.

DIRKALNA

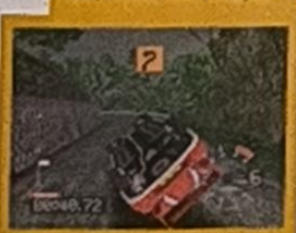
COLIN McRAE RALLY 3

Tomaž Bartolj se s svojim Fordom, ki mu je bil vsiljen, zaletava v vse, kar stoji ob stezi.

POŠKODBENI MODEL

"Če je avto cel, ga je treba razbiti," je moj moto.

Verjetno je to najbolj impresivna lastnost igre. Vsak trk ima lepo vidne posledice. Razbijete lahko šipe, luči, izgubite odbijače, razcefrate gumo, odtrgate kolo, uničite motor, odbijete



vrata... Vse to je tako grafično, kot tudi zvočno lepo usklajeno, da vpliva na vozne sposobnosti sploh ne omenjam. Če na primer odtrgate kolo, se boste vozili s hitrostjo polža, na koncu stopnje pa bosta Colin in sovoznik pritrdilo rezervno kolo, ki nato tudi grafično izgine iz pritjažnika. Bodite opozorjeni – avto lahko popravite le na vsake tri stopnje, zato pazite kaj počnete!

Točno vem kaj vas je mučilo vse od izida drugega *Colina* pa do tega trenutka. Naj prekinem vaše trpljenje in potešim radovednost – da, kolesa so tokrat okrogla. Sedaj, ko smo opravili s to izjemno "pomembno" stvarjo, pa se posvetimo ostalim "drobnarijam".

Predvidevali smo, da bo tretji del najboljše rally serije na moč podoben svojemu popularnemu predhodniku, a smo se ušteli. Igra je namreč precej spremenila svoj karakter, čeprav je tukaj veliko vprašanje ali je šla stvar na bolje ali pa so se odločili za napačno pot.

Samo Colin?!

Najbolj opazna stvar je hkrati tudi zadeva, ki me najbolj žre. Očitno so namreč pri Fordu udarili pri mizi in razvijalcem zaukazali, naj bo tokrat glavna in edina zvezda šova njihov Focus, v katerem se je tri sezone podil Colin (sedaj je pri Citroenu). Morda pa gre pač za neumno potezo razvijalcev, a posledice so v vsakem primeru skoraj katastrofalne – v prvenstvu boste lahko vozili samo Fordov avtomobil in bili v koži McRaeja. Tako je, vsi ostali avtomobili so odrinjeni na stranski tir in uporabili jih boste lahko samo v dirkanju po posameznih stopnjah (način Single Stage).

Ko sem listal po (skoraj nespremenjenih) menijih sem doživel še en hud udarec. Ne, ni me po glavi užgal razjarjen prijatelj, ki sem ga nagnal iz sobe, da sem lahko vozil samo jaz. Prizadela me je odsotnost arkadnega načina, ki ga poznamo iz drugega dela. Histerično sem ga iskal, malce cvilil in na koncu zahlipal. Nato pa se resno zamislil nad navezanostjo na ta način. Res škoda, kajti Colin je poprej deloval kot dve odlični igri, združeni v eno izjemno.

KAR MORATE VEDETI

Založnik Codemasters
Splet www.codemasters.com/colinmcrae3
Min PII 400, 128 Mb, 16 Mb 3D kartica
Opt PIII 1 GHz, 256 Mb, 64 Mb 3D kartica

PORABITI V 12 URAH

ČISTA RESNICA KOMENTARJE ZA PROGO JE PRISPEVAL GRIST, SOVOZNIK COLINA, OSEBNO.

Vem, da sem vas zdaj že do konca potolkel in razžalostil in ker ne bi bil rad odgovoren za trume jokajočih odraslih fantov, vam v tem trenutku zagotavljam, da je vsaj prvenstvo izvedeno na najvišjem nivoju.

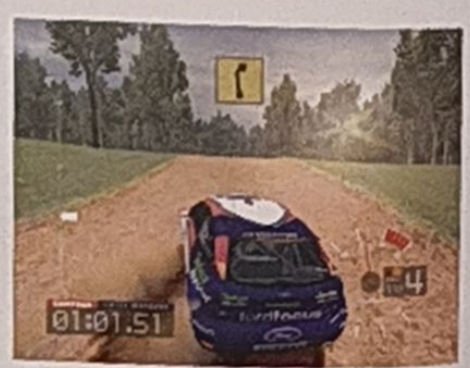
Razdeljeno je v tri sezone, kar v praksi pomeni tri težavnostne stopnje. V vsaki boste tekmovali v šestih različnih državah, vseh skupaj pa jih je osem (turistični vodič po njih se nahaja v okvirju) in v vsaki sezoni so prisotne druge. Vsaka dežela je razdeljena v šest prog in eno posebno, kjer vzporedno vozita dva nasprotnika. Če uporabimo svoje izjemno matematično znanje torej dobimo 56 prog, kar je veliko, a vseeno manj, kot pri predhodniku. Prav tako ni več prisotnega odklepanja novih stez z dobrimi rezultati – na vseh težavnostnih stopnjah boste deležni istih prog.

"V prvenstvu lahko vozite samo Focus"

Samo poglejte jih!

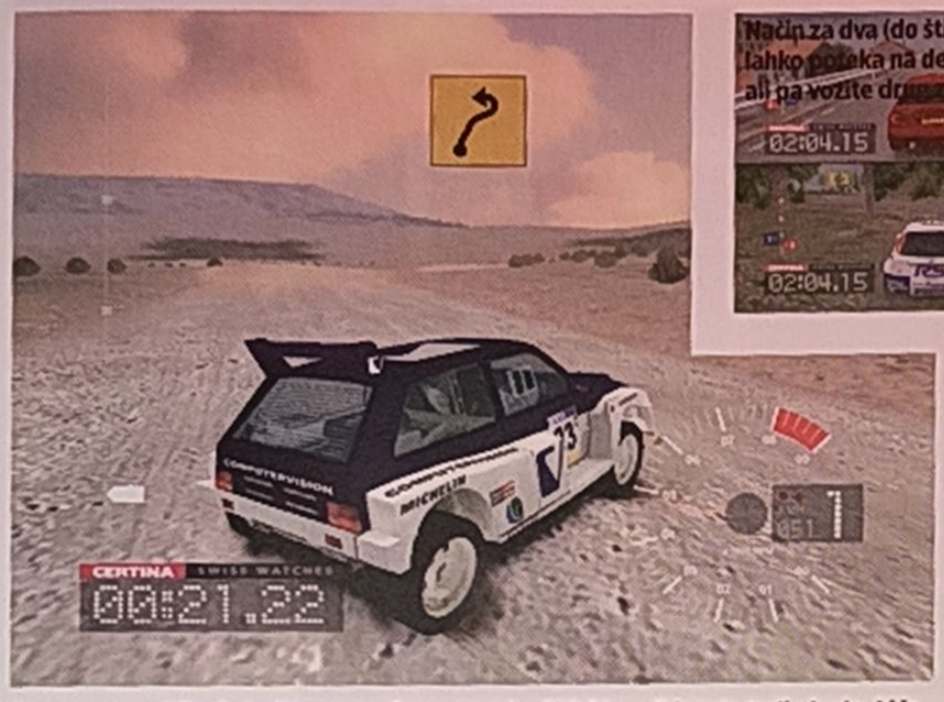
Bi pa lahko te proglasili za umetniško delo. Raznolikost je njihovo drugo ime in poskrbijo za vse vrste podlag – asfalt, pesek, blato, trava, sneg, led, mokro cestišče... Proge sedaj delujejo bolj živo, saj so se gledalcem pridružila še letala, vzporedno ob stezi poteka avtocesta, naokoli se gonijo norci z motornimi sanmi, ne manjkajo niti traktorji, zapuščeni osebni avtomobili, naselja, gradbišče...

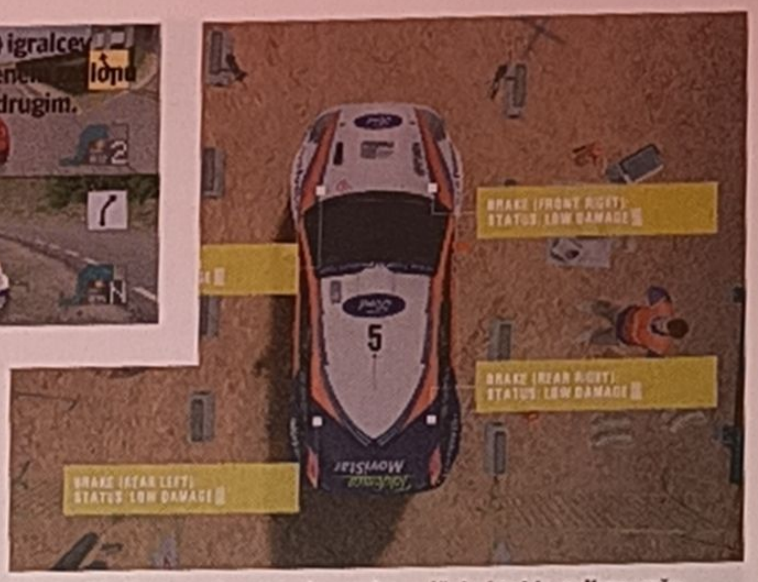
Še boljša je njihova sestava, ki dodobra "pomolze" vaše možgane ter vas prisili v globljo koncentracijo, kot jo doseže budistični



Glasbe med dirkanjem ni, ste pa deležni spreminjajočega se rohnenja motorja in izjemno prepričljivega komentarja.

VAŠA PRVA **URA** LJUBILI BOSTE: Odličen nadzor, Sanjske proge, Super poškodbeni model. SOVRAŽILI BOSTE: Zaklenjene nastavitve, Odsotnost dobrot iz drugega dela, Obcestne znake





Pred pričetkom vsake stopnje vas bo pričakal takle prikaz vaše uspešnosti pri razbijanju avtomobila.

Bonus avtomobile (in bolj hecne zadeve – npr. tank) lahko odklenete tudi s kodo, ki jo dobite preko telefona, a zanjo mastno plačate. Barbarsko!

menih pri meditaciji. Sestavljene so iz hitrih ravnin, ki silno rade preidejo v oster ovinek, zraven vas doleti še sprememba podlage, zafrkne vas lahko prevelik skok ali pa prehitro prečkanje rečne struge, pogosto boste deležni bližnjih srečanj s kamni, drevesi in ostalimi stacionarnimi predmeti. Vsak trk je enkratno viden tako iz grafičnega vidika, kot tudi obvladovanja vozila, ki se zlahka spremeni v neuporabno kripo. Iz tega vidika se lahko z najnovejšim *Colinom* kosa le *TOCA* – izdelek istih fantov.

Občutek pri vožnji je za čisto petico, saj je popolna mešanica realizma in kančka arkadnosti, ki poveča faktor zabavnosti. Nasploh je realizem precejšen, a vseeno nekoliko bolj sproščena oblika realnega sveta. Navsezadnje pa – kako bi vam bilo všeč, če bi vam po prvem trku z drevesom napisalo, da sta tako tekma, kot tudi življenje za vas končana?!

Pred vsako stopnjo, pa tudi med listanjem po menijih, boste deležni animacij, ki so prvič zanimive, nato pa jih boste rutinsko preskakovali.

Kladivo in izvijač

Kaj pa se je zgodilo v garaži? Nič posebno dobrega. Najbolj v oči bodeče je dejstvo, da tri četrtine nastavitev ni dostopnih in jih odklepate z napredovanjem čez prvenstveni del. Precej neumno se boste počutili, ker avtomobila na izrazito hitri progi ne boste mogli spustiti. A tukaj ne morete ukreniti ničesar, zato se raje ne jezite preveč. Moti me tudi, da v igri ni nikakršnih navodil o učinku posamezne nastavitve, saj nisem izkušen avtomehanik. Tudi grafičen prikaz ostaja nespremenjen in ne pokaže npr. dvigovanja/spuščanja avtomobila. Ponavadi že računalnik izbere najboljšo nastavitev, a če svojem silicijevem prijatelju ne zaupate, lahko sami pobrskate po teh omejenih nastavitvah, nato pa svojo stvaritev preizkusite na za to namenjeni progi. Tu je še telemetrija, a je sila nepomembna in dvomim, da se je boste posluževali.

"Tri četrtine nastavitev sprva sploh ni dostopnih in jih odklepate z napredovanjem"

Izginil je tudi nadzor nad popravljanjem avtomobila, kar pomeni, da bo UI sam odločila, kaj bo popravila, kar se mi ne zdi dobra poteza. Največja garažna cvetka pa vas čaka v Single Stage – tu avtomobilov sploh ne morete nastavljati, ampak ste na progo vrženi z nastavitvami, ki se jih je domislil računalnik.

Grafično me je igra precej razcepila – čudovit Focus, razgibana pokrajina, lepi vremenski učinki na eni strani, a (znane) drevesne 2D zavese in ploski gledalci na drugi. Recimo torej, da je povprečna.

S tretjim delom bodo brzkone veliko bolj zadovoljni novinci, kot poznavalci serije, saj se bodo slednji počutili prikrajšane za številne dobrote. Igra po končanem prvenstvu skorajda ne ponudi razlogov za ponovno igranje, nad čimer se je vredno krepko zamisliti. Colin je še vedno na prestolu, a mu krona močno polzi z glave.

Tomaž Bartolj

Večino prog boste ob normalni vožnji prevozili v dveh do štirih minutah.

PCFormatOcena

Zna poskrbeti za vozniška nebesa

Oldešćen, kratek

MOD MOŽNOSTI
Ah, dajte no.

VEČIGRALSTVO
Do štirje igralci na enem računalniku.

"Nekaj nelogičnih potez ga loči od odličnosti." **83%**

PROGE

Vse imajo le dva ovinka, a so tako različne.

JAPONSKA – dežela dežja, ostrih obcestnih grabnov, njiv in mokrega asfalta, precej hitra.
ŠPANIJA – pretežno asfaltna, hitra cesta, kamnite ograje, spominja na Italijo iz

predhodnika.
ZDA – hitrost je beseda, ki jo najbolje opiše. Precej široka cestišča z večinoma asfaltno podlago. Ljubim jo.
ŠVEDSKA – edina "zimska proga"; na snegu, predvsem pa ledu se boste naučili loviti zadek. Na njej ne boste razbili avtomobila.
FINSKA – drevje. Vsepovsod samo drevje in precej spolzka cesta – ena izmed težjih preizkušenj.
GRČIJA – ogromno peska, drsenja v ovinkih in nadležnega kamenja ob cestah.
AVSTRALIJA – hitra, peščena, nekaj poti čez gozd, veliko skokov.
VELIKA BRITANIJA – blato, ozke ceste, bele občasna umetna proga na asfaltu.

Wolverine ima tudi velike zdravilne sposobnosti, ki p
ne delujejo med bojem. Rane si lahko ližete šele po nji

Še posebno živce parajoči so elementi skrivanja, saj se izkažejo kot čisti dolgčas.

Na koncu vsakega "poglavja" vas čaka še šef stopnje v obliki znanih antijunakov: Sabretooth, Wendigo, Magneto osebno...

↘AKCIJSKA PUSTOLOVŠČINA

X-MEN 2 WOLVERINE'S REVENGE

Nekoč so molzli krave, danes pa licence, tarna močno razočarani Tomaž Bartolj.

Take polomije pa že dolge ne. Iz smehljajočega se človečka je sposobna v pol ure narediti zafrustriranega norca s krvavo podplutimi in izstopajočimi žilami. Mislim, da to ni cilj nobene igre – niti tega dreka ne. OK – vdihni, izdihni... Sedaj, ko sem mirnejši in na stvari gledam bolj trezno kot takoj po sto prvem padcu v isto brezno, pa vam bom igro skušal opisati čim bolj objektivno.

Najprej bi vas poprosil, da zrkla vržete po slikah. Natančno si jih oglejte. Ste? Dobro. Saj veste, kako velikokrat pravimo: "Posnetki igri delajo krivico; v gibanju je zadeva mnogo lepša...". No, na vse to pri *X Men 2* pozabite. Izgled je točno tak – neimpresiven, poln nenatančnih tekstur, bledih barv, smešno nezanimivih eksplozij, grdega gibanja, prežet je z manjšimi in večjimi napakami, daleč tako od stripovske, kot tudi realistične podobe... Ker tudi o zvoku zaradi praktično neobstoječe glasbene podlage in prepogostih tišin ne znam povedati nič lepega, bom raje kar tiho.

Če igra torej razočara na vizualnem področju in pusti ušesa v brezdelju, mora imeti hudičevo dobre preostale elemente, da se človek ob nakupu ne bi počutil opeharjen-

KAR MORATE VIDETI

Založnik Activision **Splet** http://www.wolverinesrevenge.com

Min PIII-500, 128Mb, 32Mb 3D

Opt Več je bolje

POREABITI V VSAJ **30** URAH

ČISTA RESNICA
IGRA JE BILA ČASOVNO USKLAJENA Z IZIDOM FILMA, KAR JE VSE POGOSTEJE...

ega. Pa poglejmo, kako to uspe *Wolverine's Revenge*.

Najprej zgodba – za to je v veliki meri priskrbel človek, ki piše tudi za Marvel – stripovsko hišo, ki je svetu približala svet mož X. Posledično je kar zadovoljiva, vrti pa se okoli Wolverina, saj smo postavljeni pred kruto dejstvo, ki čaka našega mutanta. Okužen je namreč s smrtonosnim virusom, ki ga bo pokončal v 48 urah in nima druge izbire, kot da se vrne v laboratorij, ki je za to kriv, ter poišče protistrup. Dogajanje je polno skrivnosti in vsebuje dovolj zapletov, da obdrži zanimanje.

Veliko bolj trhel del predstavlja sama akcija. Ta je v veliki meri onemogočena že zaradi precej nerodne kamere, ki pogosto povsem po nepotrebnem skače sem ter tja. Nadalje je velik problem nenavadna navezanost Rosomaha na zidove – ob najbolj neprimernem trenutku se bo v njem zbudila samodejna sposobnost stiskanja ob steno, ki bo namesto prikritosti poskrbela za počasno gibanje in žalosten konec. Tudi sistem udarcev, ki se sestoji iz besnega udrihanja po peščici tipk na numeričnem delu tipkovnice, ni veliko boljši. Res boste sem ter tja uprizorili prav akcijske udarce, a v večini primerov sploh ne boste vedeli, kako ste jih dosegli.

In potem je tu seveda še odsotnost shranjevanja. Rak rana akcijskih pustolovščin, ki pa je tu še potencirana. Nekatere izmed osemnajstih stopenj so prav pasje dolge ter težavne in zadnje, kar si želite, je smrt en meter pred ciljem. A ravno to se bo velikokrat zgodilo, tako da boste nekatere stopnje videli nekaj desetkrat. Tudi odsotnost možnosti izbire različnih težavnostnih stopenj je "jako" brihtna zadeva.

Večkrat me je prijelo, da bi CD-je, na katerih je igra, zažgal in jih tako odrešil muk. Ali vam moram torej sploh še povedati, da gre za neokusno molžo licence in za nakup, ki je bolj nesmiseln kot nabava gnilega krompirja?

PCF

POGLED DRUGAM

OBOŽUJETE TRETJEOSEBNI POGLED IN MOČNE JUNAKE? NE ZAMUDITE TEH...

>>**SPIDER MAN: THE MOVIE** 79%

>>**INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB** 81%

>>**ENTER THE MATRIX** ?%

ŽIVAL V NJEM

Wolverine ni povsem običajen človek...

Najrazličnejši eksperimenti so na našem junaku pustili precejšnje posledice, ki pa jih boste morali uporabiti v svoj prid. Najprej so tu t.i. živalski čuti, ki vam omogočajo zaznavanje vonjav in telesne toplote sovražnikov, kar vam omogoča zahrbtne napade, za katere prejmete še dodatne točke, s katerimi odklepate nove udarce. Vsakič ko koga udarite ali pa jih "tašete" sami, pa narašča raven besa. In ko ta narase do določene mere, Wolverine postane ubijalski stroj skozrajda brez kontrole. Razbijaški, a neumen. Tako kot igralec po nekajurnem igranju...

ODKLEPANJE

Saj veste, da ne govorim o vratih!

Po stopnjah so skrite najrazličnejše dobrote, ki vsaj nekoliko popravijo vtis. Najprej so tu stripi, ki vam omogočijo, da svojega moža X preoblečete, potem posebni datoteki, ki vsebujejo podatke in video predstavitev nastopajočih likov ter seveda posebne značke umrlih nasprotnikov, ki odklenejo nove udarce, slike, skice...

PCFormatOcena

↗ Sem ter tja akcijski občutki, Wolverine je

↙ Ne glejte je, ne poslušajte je, ne igrajte je

MOD MOŽNOSTI
Hm – lahko preoblačite junaka. Ali to šteje?!

VEČ IGRALCEV
Ali krave jedo beton? Ne!

"Dovolj sem trpel za vse. Pozabite jo za vedno!"

53%

VAŠA PRVA **URA** **LJUBILI BOSTE** ↗ Živalske čute ↗ Kul udarce ↗ Wolverinovo besnenje **SOVRAŽILI BOSTE** ↙ Ponavljanje stopenj ↙ Klaven izgled ↙ Slabo UI

Zasnežene gorate pokrajine so na severu bolj impresivne.

Lokostrelci in konjenica so v podrejeni vlogi glede na množično pehoto.

POGLED DRUGAM

KJE JE ŠE PRISTALA VIKINŠKA LADJA?

>>**HEIMDALL 2** 38%

>>**AGE OF MYTHOLOGY** 88%

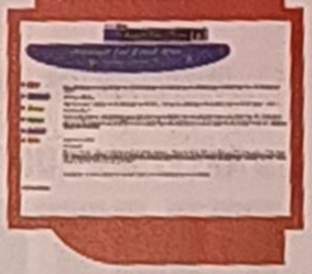
>>**CULTURES** 64%

SPLETNE STRANI

CLAN SHADES
www.shadesmtw.com/Viking/viking.htm
Vključuje kratek predogled razširitve in uporabno kratko zgodovino Vikingov in Anglije pred srednjim vekom.

KNIGHTS OF THE ROUND
http://members.shaw.ca/knightsoftheround/Untitled-2.htm
Stran navdušencev z redno ažuriranimi novicami, to pa je skorajda vse. Je pa dober uvod v skupnost.

STRATEGY FOR TOTAL WAR
http://medieval_tw.tripod.com
Nekoliko grda stran, vendar z uporabnimi opisi vseh enot v igri, vključno z interpretacijo njihove učinkovitosti.



↘ REALNOČASOVNA STRATEGIJA

MEDIEVAL TOTAL WAR: THE VIKING INVASION

Dan Griliopoulos je želel biti kladivo bogov, vendar je končal kot kladivce bradatih.

PREMAGAJTE OVIRO

Naj vaše ime opevajo v Sagah.

PREMAGAJTE JIH!

ČASOVNA KODA Dve minuti

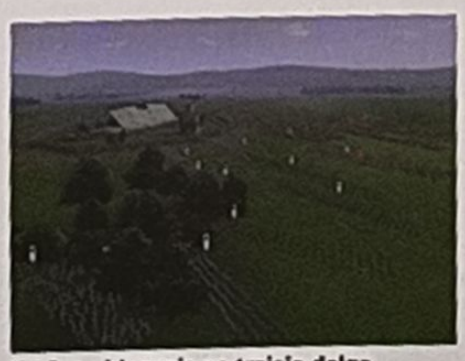
IZZIV Potem ko Vikinge izberete kot svoje ljudstvo, se morate odločiti kaj boste napadli. Na voljo imate velikansko armado, ki je vaša dežela ne more podpirati, vendar je angleško otočje lepo dostopno. Piktovska Škotska je slabo branjena in zrela za plenjenje, vendar je ne morete obdržati, medtem ko so južna Anglija, Southe Sexe in Mercia bogate in dobro branjene.

REŠITEV Poskusite s taktiko hitrih vpadov: s celotno armado napadite šibko branjeno področje, kot so Orcade. Vaša moč bi morala nasprotnika prepričati, naj se raje umakne, kot da bi se boril, nato pa lahko po mili volji plenite. Sedaj se pomaknite na drugo slabo branjeno območje in ponovite postopek.

Priznajte. Vse odkar ste prvič videli strip o Hogarju, kjer je požlempal hudiča in pol, ste tudi vi želeli prevzeti enake obupne manire, nikakršne družabne sposobnosti in fascinantne zapeljevalne tehnike Vikinga. Vendar pa je družba (še posebej policija) vedno predstavljala oviro.

Ne bojte se več, mladeniči. Čeprav je akronim *MTW: TVI* eden izmed bolj neumnih, pa bo izpolnil vse vaše nordijske sanje (razen tistih, v katerih nastopata Ulrika in Sven) in vas popeljal po poti na Valhallo.

Bradati brutalneži so vsekakor dober dodatek – v njihovem obdobju je bilo vojskovanje povsem drugače; šlo je za krvavo vojskovanje od blizu. Veliko bolj spominja na *Shoguna*, kot na izvirni *Medieval*. Manjša, bolj natlačena mapa z britanskim otočjem, pripomore k občutku vrnitve k prvinam, dodatne enote pa so še posebej krvoželjne. Manjka le Valkira, ki bi odnašala pobite vojščake.



Takšna obleganja ne trajajo dolgo.

KAJ MORATE VEDETI

Založnik Activision
Splet www.totalwar.com/community/viking.htm
Min PIII-350, 128 Mb, 16 Mb 3D, *Medieval: Total War*
Opt PIII-1 GHz, 256 Mb, 32 Mb 3D

PORABITI V VSAJ 200 LETIH

ČISTA RESNICA ČELADE Z ROGOVI SO ODLIČEN NAČIN ZA PRENAŠANJE

Čelade z rogovi

Vsako od plemen ima svojo četico specialistov, od bledičnih saksonskih Fyrdmenov, irskih Dartmenov in vikinških Thrallov do saksonskih oklepljenih Huscarlov in srhljivo učinkovitih berserkerjev in Jomsvikingov. Vikingi igro za enega igralca pričnejo s prenočjo, njihov dostop do ladij pa jim omogoča nekaznovano plenjenje po obalah. To je nujno, kajti njihova pusta dežela ne more podpirati tako množične vojske, zato morajo za preživetje pleniti.

V drugih delih igre je več novih enot in čeprav jih je težko dobiti, gre za uravnoteženje frakcij, ki bi uravnotežile način za več igralcev, pa tudi enoigralsko izkušnjo malce poživijo. Obstaja celo čudaška strojnica, imenovana organ gun, ki je v resnici večcevni top kratkega dometa.

Najpomembnejša dodelava pa ne zadeva enot ali zgradb, temveč igralni vmesnik. Dodali so sekvence pred bitko, tako da lahko organizirate svoje okrepitve in če imate vohuna v sovražnikovem področju, si lahko ogledate, kako izgleda sovražnikova armada, preden se odločite za napad. Gre za začimbo Lokijeve zvitosti, ki je nedvomno nujen dodatek.

The Viking Invasion je odlična razširitev, ki za sprejemljivo ceno podaljša užitek ob igranju izvirnika, vse dokler ne bodo izdali nadaljevanja. Spremeni dinamiko določenih elementov, doda nekaj zgradb in čet, povsem novo področje in mape, vendar igro dovolj spremeni, da znova postane zanimiva. Če vas *Medieval* že utruja in ne morete počakati na *Rome*, se pridružite Vikingom.

PCF

PCFormatOcena

↗ Spremenjen vmesnik in nove enote

↙ Pomanjkanje takojšnje spremembe

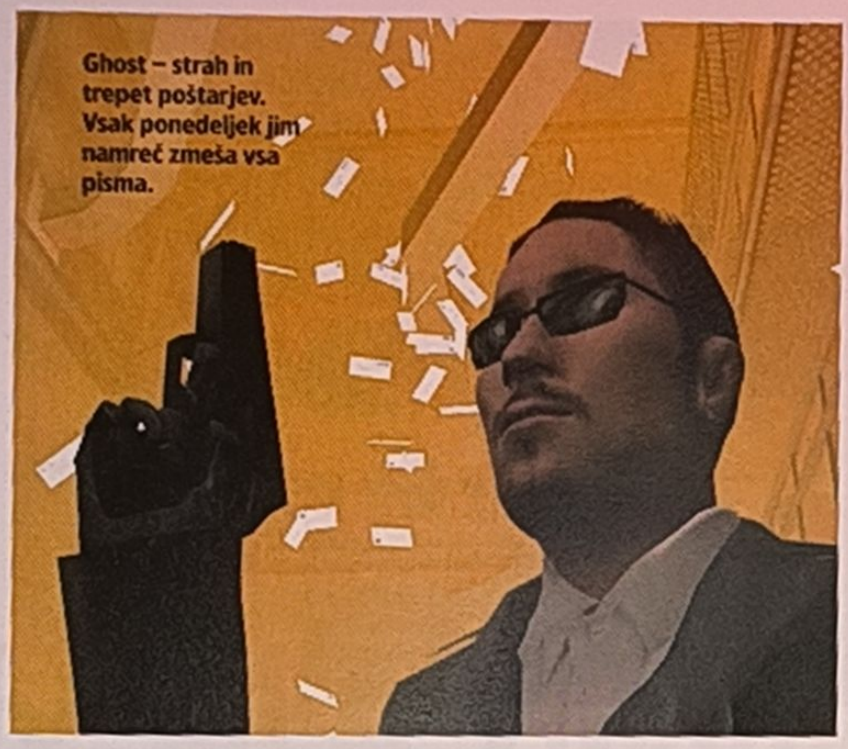
MOD MOŽNOSTI Na voljo sta dve: *Patricians* in *Camelot*.

VEČ IGRALCEV Lahko igrate na internetu ali LAN-u

"Ste bradati in nagnjeni k plenjenju? Razmislite o terapiji."

89%

VAŠA PRVA URA **LJUBILI BOSTE** ↗ Nov vmesnik pred bitko ↗ Dolge brade ↗ In **SOVRAŽILI BOSTE** ↙ Nesmiselne dodatke ↙ Nenavadno namestitev ↙ PrekleteAngleže



Ghost – strah in trepet poštarjev. Vsak ponedeljek jim namreč zmeša vsa pisma.

Niobe – črna in nevarna. Ženska za našega Darkmana. Pištole so priložene!

↘ AKCIJSKA PUSTOLOVŠČINA

ENTER THE MATRIX

Dobrodošli v navidezno resničnost, v kateri umirajo resnični ljudje. Le kako globoko vodi zajčja luknja, se sprašuje Boštjan Uršič.

ZGODBA V ZGODBI

"Najprej film in šele nato igra", pravita brata Wachowski.

Za razliko od ostalih iger po filmskih licencah, Enter the Matrix ne poskuša poustvariti dogodkov iz filmov Matrix in Matrix: Reloaded, temveč pripoveduje zgodbo, ki se stika za zapletom iz drugega filma in se osredotoča na tri like iz tega filma: Ghosta, Niobe in Sparksa. Ta trojica nadzoruje ladjo z imenom Logos, ki se ne razlikuje veliko od Morpheusovega Nebuchadnezzarja. Med snemanjem Matrix: Reloaded so namreč posneli še za dobro uro dodatnega materiala, ki ga je mogoče videti le v tej igri.

Če nas je zgodovina kar koli naučila, je to, da predelave filmov v igralni format običajno niso uspešne. Poglejte si samo večino iger po novi trilogiji *Star Wars*, ki so živ obup in mečejo črno senco na LucasArtsovo sijočo plaketo. Vendar pa *Enter the Matrix* spreminja obstoječ stereotip, kajti končno smo dobili igro, ki ne računa le na propagirano ime, temveč so se razvijalci, v tem primeru Shiny Entertainment, tudi potrudili. *Enter the Matrix* združuje ekskluzivne video sekvence iz drugega dela in odlično igralnost, ki jo poznamo že iz legendarnega *Maxa Payna*.

Vendar pa moram opis te izjemne igre začeti z majčkeno zamero: igra vas namreč vrže neposredno v akcijo, zavoljo kompleksnosti bojevanja pa bi bilo veliko bolje, če bi vse skupaj pričeli na kakšnem poligonu – oziroma v programu za urjenje, če se držimo žargona iz filma. Ampak takšne

Kje pa je urad za zaščito pravic moških?

KAR MORATE VEDETI

Založnik Infogrames
Splet www.enterthematrixgame.com
Min PIII-800, 128 Mb, GeForce2
Opt PIII-1,2 GHz, 256 Mb, Radeon 9500

PORABITI V VSAJ 15 URAH

ČISTA RESNICA
BRATA WACHOWSKI STA VELIKA LJUBITELJA IGER – ŠE POSEBEJ *MAX PAYNA*

zamere so povsem sekundarnega pomena, saj boste od prvega udarca in izstreljene krogle spoznali, zakaj smo tako goreče čakali na dotično igro – kot da bi gledali najboljše akcijske sekvence iz obeh filmov. Ah, naj še omenim, da lahko izbirate med dverna likoma, Niobe in Ghostom, ki sta oba izjemno izurjena v borilnih veščinah in to se tudi pozna, še posebej ko skupaj spacate kombinacijo udarcev, s katero sesujete nasprotnika pred seboj in *za seboj*. Toda, če boste zares želeli koga resnično "razbiti", boste morali uporabiti "focus".

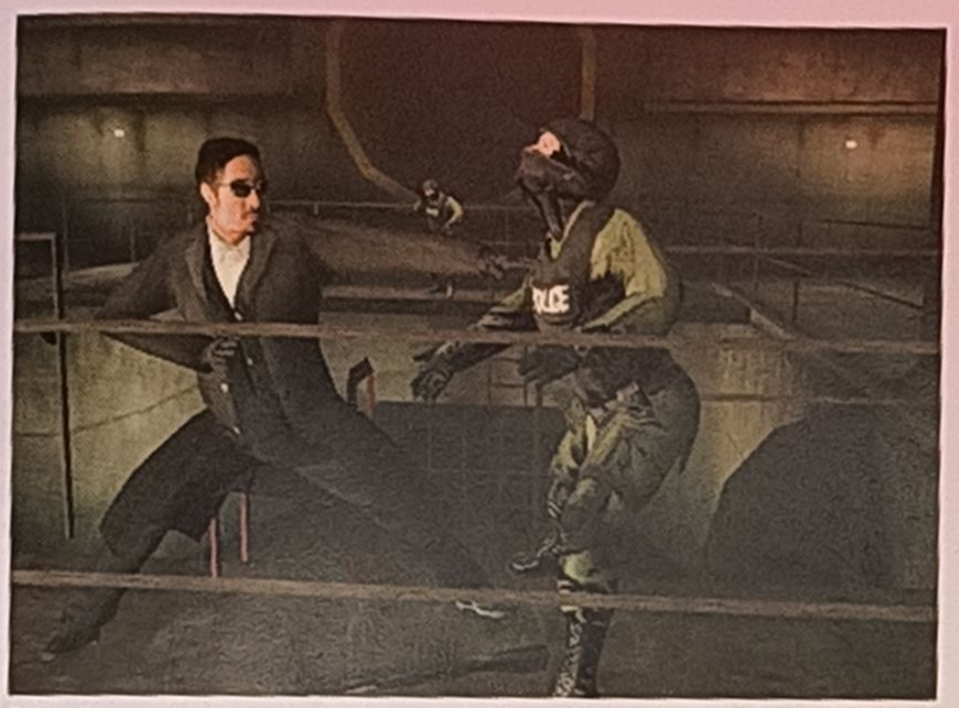
Tako kot 'Bullet Time' v *Maxu Paynu*, lahko s focusom upočasnite čas, kar ima za rezultat velikansko prednost v reakcijskih časih pred nasprotnikom. In ne samo to, z vključenim focusom lahko izvajate posebne premike, ki segajo od običajnega izogibanja izstrelkom, vse do presunljivega "steci po zidu in iz obrata usekaj nasprotnika". Prav kombinacije v načinu focus ponujajo širok razpon udarcev, primernih za vse možne situacije, iz katerih se kot navaden smrtnik niti pod točko razno ne bi mogli rešiti. Poleg tega vaš lik v focusu veliko natančneje strelja z ognjenim orožjem – in to kljub dejstvu, da tudi v običajnem načinu vaš lik samodejno meri na nasprotnika.

Vendar pa presenečenjem še ni konec, kajti vaš lik lahko precej učinkovito interira z okoljem. Tako se lahko skrijete za vogale ali zaboje in za trenutek pogledate izza njih, tako da nasprotniku predstavljate izjemno majhno tarčo, ko pa se prepričate, na kaj boste naleteli, skočite izza kritja, se zakotalite po tleh in sovraga zasujete z vročim svincem. Vse to je na voljo tudi v focusu, le da sta možnost za izmikanje kroglam in natančnost merjenja veliko višja.

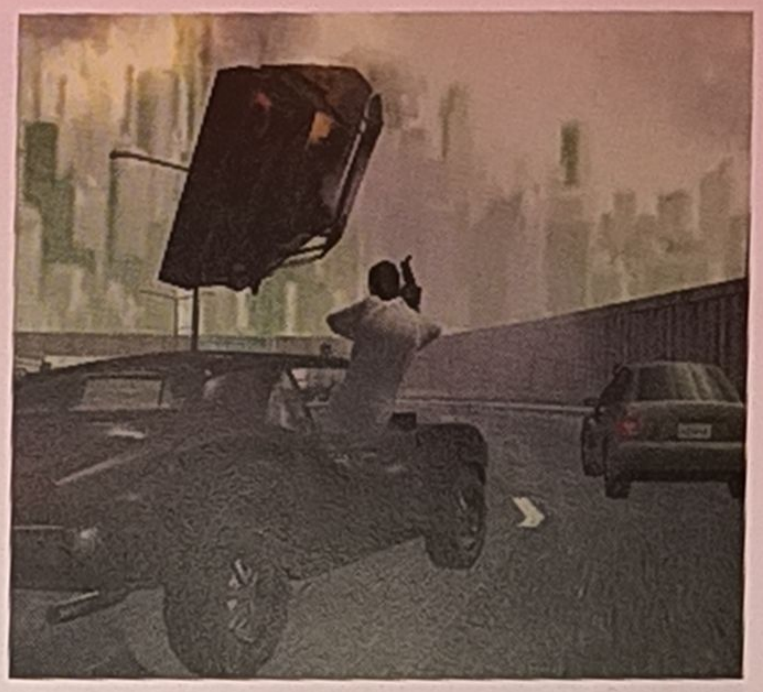
Do sedaj ste verjetno že dojeli, da je focus vitalen vir, zato je nekoliko čudno, da je tako omejen, še posebej zato, ker tako izkušena upornika, kot sta Niobe in Ghost, res ne bi smela imeti težav s koncentracijo, kaj? Sicer se focus samodejno obnavlja, vendar ga na kasnejših stopnjah, kjer si spopadi sledijo kot po tekočem traku, kaj hitro zmanjka, rezultat pa je vaša prezgodnja smrt.

>>Focus je vitalen vir, škoda le, da je tako omejen

VAŠA PRVA URA LJUBILI BOSTE: Filmsko vzdušje, Kung-fu, Focus | SOVRAŽILI BOSTE: Občasno slabo grafiko, Nekoliko čudno kamero, Shranjevanje položaja



Želja vsakega voznika je narediti tole s policajem, ki mu na radarju nameri preveč kilometrov na uro.



Takole pa izgledajo mariborske ulice v času največje gneče.

Kar nas lepo pripelje do naslednje pomanjkljivosti v igri: pomanjkanju položajev za shranjevanje. Ti so povsem konzolaške narave, kar pomeni, da položaja ne morete shraniti, kot se vam zahoče, temveč na določenih točkah. Točke za shranjevanje pa so še posebej na kasnejših stopnjah redke kot žabe z zobno protezo in ponovno preigravanje kakšne 5-minutne scene vam bo po desetem poskusu nedvomno nažrlo živce.

Toda v *ETM* ne boste le pešačili – vozite lahko tudi avtomobile in pilotirate letalo na zračno blazino. Vendar nikar ne mislite, da boste lahko v slogu *GTA* sedli v kateri koli avto – takšnim eskapadam so namenjene posebne misije. Vendar pa se tukaj izkaže, da so razvijalci mislili na vse kaj drugega, kot na realizem, saj se vozila obnašajo kot opeke na ledu, pilotiranje ladje pa je tako dolgočasno, da zeh... uah... ne morem več... [pisca smo šele z elektrošoki zbudili iz kome]. Na srečo pa teh misij ni preveč, tako da se ne boste preveč dolgočasili, čeprav vam pa zna pilotiranje povsem zaje**ti konec.

Pa smo pri tako opevanem vrhunskem grafičnem pogonu. Žal je izkušnja z njim mlačne narave, čeprav vsi liki izgledajo slastno in kolikor je le mogoče realistično. *ETM* se pozna, da sta jo režirala brata Wachovski, saj boste ugledali kopico prehodov med vmesnimi video sekvencami in grafičnim pogonom, prav ti prehodi pa so najboljši dokaz, da fotorealistična grafika v igrah še ni na dosegu roke. In če še malce ostanemo pri grafičnih slabostih; ko izvajate presunljive kung-fu gibe, boste občasno opazili nekoliko trzajočo animacijo in teksture nižje kakovosti, česar si, vsaj po mojem mnenju, igra za razvoj katere je bilo porabljenih 28 milijonov USD, ne bi smela privoščiti. Kljub tem pomanjkljivostim pa je grafika zadovoljiva – vsekakor boljša od *Paynove*.

Dame in gospodje, sedaj pa nastopi točka, na kateri je padlo že toliko drugih opevanih iger – torej kamera in nadzor. Krmilnikov je toliko, da vseh ne boste mogli privezati na miško in klasično kombinacijo tipk WSAD, zato tipkovnica v *ETM* goduje. Nadzoru se boste morali privaditi, še posebej ker nekatere poteze zahtevajo prav prstolomne kombinacije. Filmska kamera je občasno moteč element, še posebej ko vas nasprotniki obkrožijo, saj se vedno ne postavi v pravi zorni kot – na srečo je tukaj že omenjeno samodejno ciljanje, tako da boste tudi zahrbtne sovrage hitro upepelili.

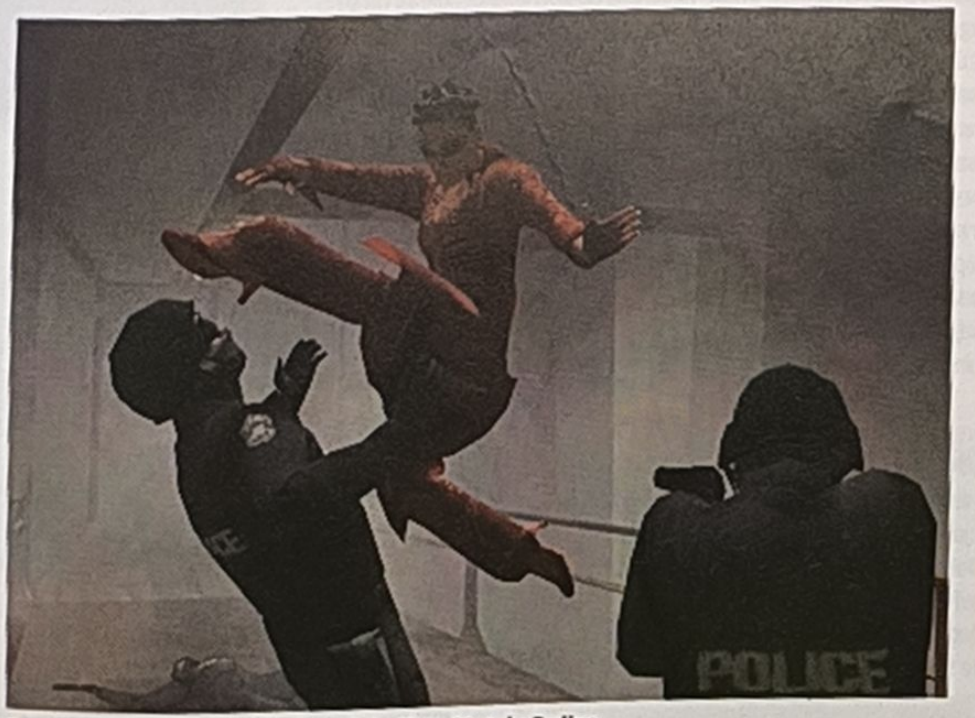
Enter the Matrix ima vse potenciale, da postane klasika, saj ponuja izjemno zasvojljivo igralnost in ljubitelje filma, ki so v prvi vrsti kupci igre, še nadalje popelje v zgodbo, ki je na velikem zaslonu niso videli. Vendar pa je zadeva preveč hroščata in ornejena, da bi prejela najbolj prestižno nagrado. Toda ne dvomimo, da bodo najbolj zagreti ljubitelji filma tistih nekaj napak spregledali. *Max Payne* – dobil si prvega kompetentnega tekmeca.

Boštjan Uršič

HEKANJE

Vdrite v *Matrix* in sami poiščite odgovor na vsa vprašanja.

Shinyu se venomer znova posreči izdelati igro, polno izziva. Nedvomno se bo veliko igralcev ETM dodobra spotilo že v načinu Normal. Prekoračenje tega ni le stvar ocenjevanja vzorcev, temveč tudi misteriozne možnosti Hacking. Stvar je podobna DOS-u, z njo pa lahko vdrete v Matrix in odklenete pogone, mape in datoteke, ki spet ponujajo pot do novih spretnosti, načinov in stopenj. Lahko si ogledujete slike, prebirate dokumente, sodelujete v elektronskih klepetih in v igro spuščate orožje. Če boste dovolj potrpežljivi, boste doživeli novo dimenzijo igre.



Za večigralstvo boste morali počakati na *Matrix Online*.

>>Izbirate med dvema likoma, ki sta izjemno izurjena v borilnih veščinah

PCFormatOcena

Šarm *Matrixa* s kung-fujem in orožji

Pomanjkljiva zgodba, nekatere napake

MOD MOŽNOSTI
Neznano.

VEČIGRALSTVO
Ne podpira

"Nedvomno najboljša filmska licenca, vendar ne najboljša igra."

85%

POGLED DRUGAM

ŽELITE ŠE V KATERI DRUGI IGRI S SLOGOM SESUVATI NASPROTNIKE? POTEM SI POGLEJTE TE:

>>**MAX PAYNE** 90%

>>**ONI** 84%

>>**INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB** 81%

POSLOVNA SIMULACIJA VOŽNJE

BIG MUTHA TRUCKERS

Marko A. Štor sede v 12-tonca in meni, da ga nič ne ustavi.

Big Mutha Truckers združuje tri znane naslove. *Transport Tycoon*, *Carmaggedon* in *GTA3* (če ste le kdaj ukradli tovornjak). V prvi vrsti imamo opravka s simulacijo vožnje s tovornjaki. Pa ne s katerimi koli, temveč le s tistimi, ki nosijo napis "long vehicle" in premorejo 18 koles. *BMT* je v drugi vrsti poslovna simulacija, saj so omenjeni tovornjaki le prevozno in nakladalno sredstvo, kar v bistvu pomeni, da na enem koncu dežele naložite blago na tovornjak in ga prepeljete na drugi konec stopnje, pri tem opravku pa poskusite kaj zaslužiti. Ker so vse stvari tri, naj povem še to, da je igra v tretji vrsti prava razbijaška igra v stilu *Carmagedona* ali cestna različica *Monster Truck Madness*, kar pomeni, da več kot uničimo avtov, cestnega inventarja, motoristov in vsega, kar še spada zraven, bolje bo. To sicer ne drži povsem, je pa prispodoba na mestu, da vsaj dobite idejo, za kaj gre.

V začetku vas *BMT* postavi na ranč nič kaj prijazne mame, ki je vzgojila štiri otroke; vsak je seveda večji kriminalec. Vaša naloga je izbrati enega izmed njih in ga z odlično poslovno strategijo, drzno vožnjo ter ga z nekaj sreče popeljati na managerski sedež domačega prevozniškega podjetja Mutha Truckers. Ko zberete vse potrebno, se znajdete za ogromnim volanom. Seveda lahko izberete med vsaj petimi različni pogledi, k sreči pa se vam ne bo potrebno mučiti še s prestavljanjem, saj inteligenten narod, kot so Američani, ne pozna klasičnega večstopenjskega menjalnika – očitno niti v tovornjakih ne. Vključite še radio in uživajte v eni izmed ultra kmečkih radijskih postaj, ki vam jih ponujajo razvijalci (še ena podobnost z *GTA3*). Na splošno je zvokovna spremljava vredna aplavza – od glasbe iz radia, do kletvic motoristov.

KAR MORATE VEDETI

Založnik Empire
Splet www.bigmuthatruckers.com
Min PIII 950 Mhz, 128Mb, 32Mb 3D
Opt PIII 1,6 Ghz, 256Mb, 64Mb 3D

PORABITI V VSAJ 15 URAH

ČISTA RESNICA Tovornjak US Mail je edino vozilo, ki ima pri dvižnem mostu prednost pred ladjami.

E-kategorija

Cesta sama ne bo delala preglavic (Američani pač ne poznajo dvopasovnic), saj vaš primarni cilj ne bo varno in brez praske prepeljati tovornjak do skladišča. Nasprotno, z nekaj spektakularnimi nesrečami se bo dalo tudi kaj zaslužiti. Problem nastane, ker vsaka nesreča nekoliko poškoduje tudi vaš tovornjak, ki ga bo potrebno popraviti, kar pa ima seveda svojo ceno. Zato sprva zbijajte le pešce in motoriste, ki prinašajo največ denarja in najmanj prask (o motoristih več v okvirčku).

Ko boste prispeli v katerega izmed obljudenih predelov dežele, se najprej odpravite v bar, kjer vam bodo postregli z zaupnimi informacijami, kje je katera roba trenutno najbolj zaželena. Nato se odpravite v garažo, kjer tovornjak popravite, ga napolnite z gorivom, nekoliko okrancljate z modnimi ali koristnimi dodatki ter skočite še v skladišče po robo. Nato zaženite mašino in zopet na dolgo pot čez deželo. Da stvari ne postanejo dolgočasne že v prvi uri igranja, je v igri še kopica dodatnih nalog, ki prinašajo denar in dvigajo adrenalin. Med te spadajo natančno parkiranje 20-metrskega težkokategornika ali pa dirka z bratom (ali sestrico) v stilu kdo-bo-prej v sosednjem mestu, bežanje pred policijo ipd. Poleg osnovnega načina igre, je tu še arkadni način s 24 dodatnimi nalogami. V teh opravljate bolj ali manj umazana dela, z uspešnostjo pa "odklepate" nove dogodivščine ter pridobivate na ugledu. Dela vam torej ne bo hitro zmanjkalo.

Za vse, ki obožujete počasno vožnjo, imate vsaj malo poslovne žilice, hkrati pa se raje zaletavate v nasproti vozeče avte doma za monitorjem, kot pa na cesti, bi igra znala biti hudo zabavna. Oči se ravno ne bodo napasle ob grafični podobi igre, vendar je ta še vseeno na nivoju.

PCF

PCFormatOcena

- Zvok, 24 dodatnih misij
- Premalo lokacij, ponavljajoče se naloge
- **MOD MOŽNOSTI** Zaenkrat nič znanega
- **VEČIGRALSTVO** Ne podpira

"Cesta je vaš dom, vlačilec orožje, motoristi pa sovražniki." **75%**

TEGA NE ZAMUDITE!

Slepi potnik na krovu.

KAJ JE? Pri nabiranju dolarjev s prometnimi nesrečami je zelo pomembno, da tovornjak ostane čim manj poškodovan. Zato so najbolj primerni motoristi, ki se ponavadi vozijo v parih. Poleg tega, da dve nesreči naenkrat prineseta več točk, vam je dana še dodatna možnost. Ker ste razjarili motoriste, vam eden izmed njih spleza na tovornjak in se prebija proti vaši kabini. Vaš cilj je seveda, da se znebite takega slepega potnika. Če motorist ne bo uspel obdržati ravnotežja, se nadejajte nagradnih točk – v nasprotnem primeru pa modrice na očesu.

KJE JE? Kjer koli na cesti jih lahko srečate, največ možnosti, da jih pohabite, pa se ponuja v predorih.

VAŠA PRVA URA **LJUBILI BOSTE** Divjanje po cestah, Opletanje tovornjakovega zadka **SOVRAŽILI BOSTE** Ponavljanje enih in istih poti, Besne motoriste

PREMAGAJTE OVIRO

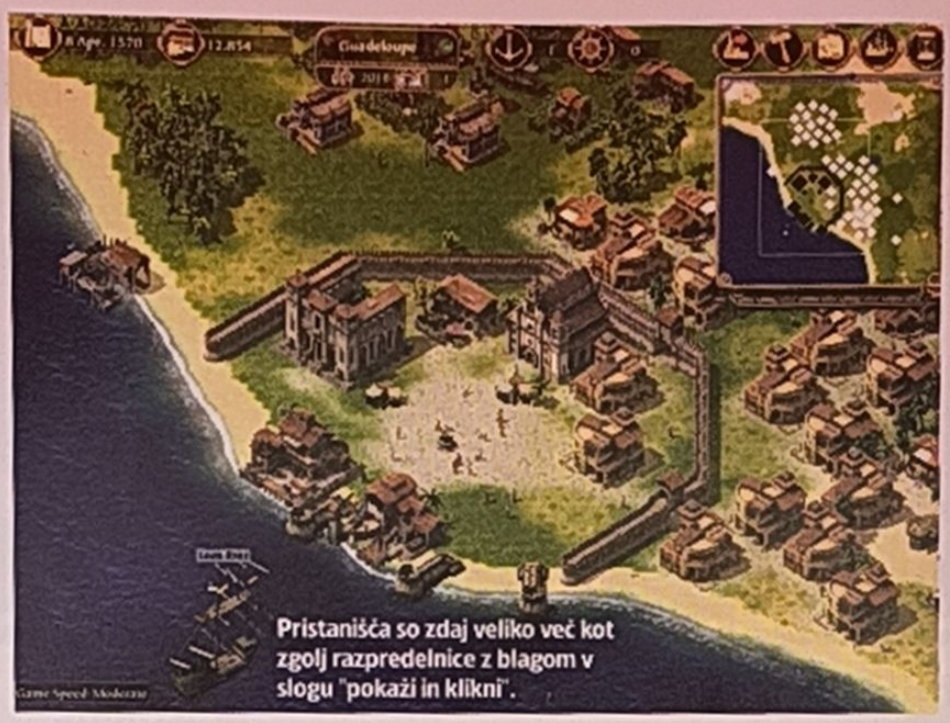
Če bi se guvernerju radi pokazali v lepi luči, je za vas primerna kariera lovca na pirate...

PREMAGAJTE JIH!

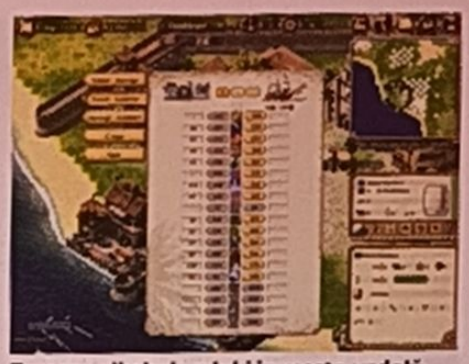
KDAJ? Hm, 23 minut 42 sekund.

PROBLEM Oglasite se pri guvernerju zaradi vinjaka in cigar, in morda boste opazili, da ima probleme z določenimi priveski družbe – izzivalnimi pomorskimi gospodi. Kliknite na zavihek **Pirates**, da boste prišli do seznama gusarskih sovražnikov ter informacij o njihovem zadnjem znanem prebivališču in koliko so vredni. Mrtvi, ne živi...

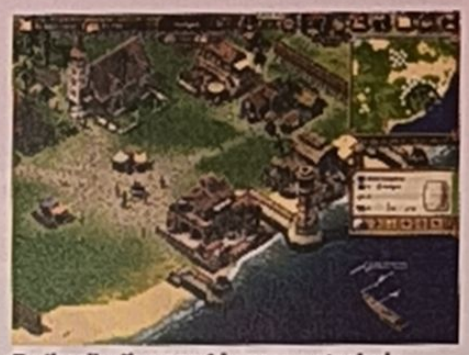
REŠITEV Napotite se proti trgu in pritisnite na zavihek **Cargo** ter svojo ladjo napolnite s čim več topovi, kroglami in seveda 40 ali 50 psihopatskimi, pretepa željnimi gusarji. Ugotovite, kje na zemljevidu je gusarsko skrivališče, potem pojdite na navigacijsko karto ter svoj vod smrti pošljite v ustrezno smer. Kliknite na vsako ladjo z mrtvaško glavo, dokler ne najdete svojega možakarja, nato pa nadenj spustite fante z zarjavelimi meči in srebrnim pladnjem, na katerega bodo lahko postavili glavo.



Pristanišča so zdaj veliko več kot zgolj razpredelnice z blagom v slogu "pokaži in klikni".



Tovarna alkohola v luki in mesto vzdolž obale polno pijancev = zlato. Aar!



Tudi najbolj gusarski gusar potrebuje shrambo, v katero lahko spravi plen za deževne dni.

↘STRATEGIJA

PORT ROYALE

Bili bi veliki orkani in dajatve, če bi ta igra priplula v Meierjeve roke, si misli Dan Geary.

POGLED DRUGAM

ŠE VEČJO-HO-HO-JEV IN SKRINJ S TRUPLI LAHKO NAJDETE V...

>> **ANNO 1503** 74%
>> **FRONTIER: ELITE II** 51%
>> **CUTTHROATS** 82%

T S Eliot je menda enkrat rekel, da si dobri pisatelji sposodijo, odlični pa samo kradejo. Če isto velja za računalniške igre, potem se zna zgoditi, da bo nekdo uspel z velikim plenom, ki ga je preimenoval v *Port Royale*. Vendar le do trenutka, ko bo nekje nekoč nekdo na lepem ugotovil, da ima v lasti pravico do intelektualne zapuščine legendarnega razvijalca/založnika Microprosa in njegovega nekdanjega zvezdniškega uslužbenca Sida Meierja.

Sidu je v navadi, da vedno znova udarja z briljantnimi igrami, ki zavzemajo, uh oh, celotno zgodovino človeštva. Med drugim je leta 1987 ustvaril enkratno igro *Pirates*. Kot kapitan ladje iz 17. stoletja – gusarske ali drugačne – ste imeli na voljo morsko prostranost Karibov, kjer ste lahko zganjali kakršne koli norčije, ki so vam padle v glavo. Bila je *Elite* v 17. stoletju z valovi in prijetno interakcijo sloga "pokaži in klikni" kot ga poznamo iz *Civ*. Prisoten je bil občutek prave svobode, a hkrati ni manjkala niti bogata zgodba, ki si jo lahko ignoriral ali pa zvesto sledil. Spet kot *Elite*.

KAR MORATE VEDETI

Založnik Ascaron Spiel www.ascaron.com
Min PII-450, 64Mb, 16Mb 3D
Opt PIII-800, 128Mb, 32Mb 3D

PORABITI V VSAJ **25** URAH

ČISTA RESNICA
Kruti pirat kapitan Henry Morgan je bil v resnici Valižan. Njegov rum lahko kupite v

Kosmati ugrabitelj

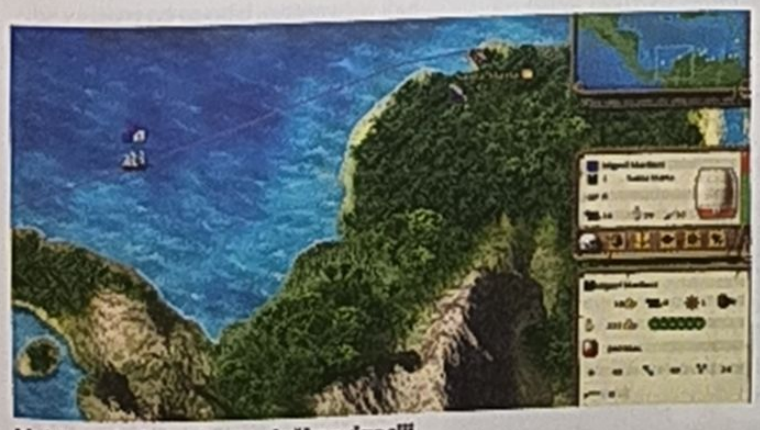
In sedaj imamo tu *Port Royale*, igro, ki zaobide normalno pot v hram slavnih in raje ugrabi lepo deviško izvirnico ter z njo pobegne kot kakšen kosmat enooki pomorski razbojnik. Tukaj gre za prav nesramno grdobijo. Toda dobra novica je, da se je ta predrzna ugrabitev sprevrgla v nekaj dobrega in povsem samosvojega. In, pravzaprav, če dobro pomislimo, so tudi *Pirates* večino svojih idej črpali iz *Elite*. Pa imamo hudiča...

To pa pomeni, da kljub brezzveznemu naslovu in drugačni podobi, *Port Royale* samo nadaljuje tradicijo. Dejstvo je, da ji genialno uspe obuditi razpadajoče truplo Sidove stvaritve. In to s precejšnjim slogom in talentom.

Veter v jadrih!

Kljub očarljivemu in pisanemu izgledu, pa izboljšave niso samo kozmetične. Nekoč zgolj v menijih obstoječa pristanišča so v *Pirates 2*, oprostite, *Port Royale*, postala živahna mestna središča, ki so, podobno kot pri igrah *Caesar/Pharaoh*, polna brzečih prebivalcev in interaktivnih stavb. Ob vsakem lahko zgradite skladišča in plantaže ter postanete pravi frajer med karibsko družbo, v kateri ste bili nekoč le izmeček, ki je skrbel za vrvi. Bitke so sedaj lažje obvladljive in znajo pričarati resnično dramatične občutke, ko ladje veličastno krožijo in druga drugi s streli vrtajo luknje v trup. In čeprav znata biti sprva trgovska in graditeljska stran mestoma malce preveč pikolovski, postaneta čez čas, prav užitna hrana za možgane.

Minilo že je kar nekaj časa, odkar smo videli posodobitev kakšne igre, ki se ne bi spotaknila ob svoje vezalke in z obrazom naprej padla v lastno drekasto programsko kodo. Čeprav bi si želeli videti kaj več izvirnosti, se je še vseeno dobro vrniti v staro klasiko, ki si je tako kakovostno in temeljito restavracijo tudi zaslužila. Izpustite tega kosmatega ugrabitelja in ga pomilostite. Naslednji! **PCF**



Ljubko animirana karta služi navigaciji.

PCFormatOcena

Brez konca, požra ure

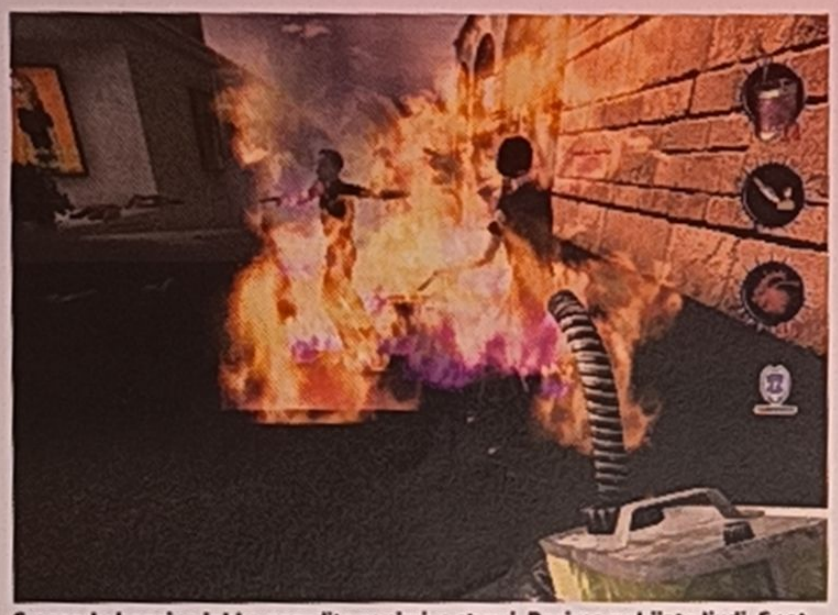
Bila bi boljša, če bi jo naredil Meier

MOD MOŽNOSTI Ni vključenih

VEČIGRALSTVO Naenkrat se lahko preko LAN-a ali interneta

"Ponižen poklon Meierjevi klasični igri." **79%**

VAŠA PRVA URA **LJUBILI BOSTE** Občutek svobode, Poglobljenost, Nostalgijo **SOVRAŽILI BOSTE** Neskončne številke, Obupnega vodiča, Dolgotrajne plovbe



S posodo bencina lahko naredite zanimive stvari. Recimo pobijate ljudi. Spet.

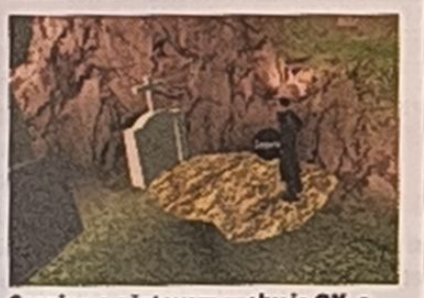
↘ AKCIJSKA PUSTOLOVŠČINA

POSTAL 2

Zmešaš nasilje, rasizem in Jackass humor. Kakšen postaneš?

KAR MORATE VEDETI

Založnik Whiptail Interactive
Splet www.gopostal.com/postal2
Min PIII-733, 128Mb, 32Mb 3D
Opt PIII-1.2GHz, 384Mb, 64Mb 3D



Scanje po očetovem grobu je OK, a prikazovanje navideznega penisa je moralno povsem sporno. Bog žegnaj Ameriko, kajne?

Menda ne še ena igra, ki bi bila rada *GTA 3*? *Postal* je ob izidu s svojim nasiljem dvignil precej prahu, in tudi sedaj, ko se vrača v 3D, je podobno. Nadaljevanje sloni na predpostavki, da je ekstremno nasilje smešno. Z lopato ji je odsekal glavo in sedaj kri brizga vsepovsod. Ha, ha – moj trebuh!

Razvijalci so se hvalili, da bodo z izdelkom pretresli vase zagledano konkurenco. Očitno zadnje čase fantje niso videli prav veliko iger, saj je *Postal 2* zoprn, kot kak star film Noč čarovnic.

Dogajanje traja pet dni in vsak dan se odpravite na povsem običajen opravek: zbiranje podpisov za peticijo, vrnitev izposojene knjige, uriniranje na očetovem grobu... Ponavadi se zgodi sledeče: potujete na točko, zraven pa pobijate ljudi oz. se temu izogibate. Čakate v vrsti minuto ali dve. Opravite, kar ste želeli, nato pa nastopi sekvenca in skupina protestnikov/muslimanov/že nečesa prileti v prostor. Potem nastane velika "štala" in od takrat naprej je ta skupina vaš sovražnik.

Če odštejemo igračkanje z orožjem in beg iz zapora, če vas ujamejo, je to tudi vse. Igra postane res zanimiva le enkrat, ko bežite iz goreče knjižnice, drugače pa gre za potovanje od točke A do točke B. Linearnost gre tako daleč, da vam je na razpolago le odločitev, ali bi nekoga ubili ter kako.

Mesto Paradise je veliko in ponuja kar veliko raznolikosti, toda... kar naprej boste buljili v napredujočo črtico, ki kaže, koliko časa bo še trajalo, da boste ugledali naslednje področje. Obup!

Medtem ko so teksture spodobne, so liki katastrofalni, stopnje pa le malo več kot zbirka pravih kotov. Razvijalci se želijo prikazati v najlepši luči in nas prepričujejo, da se bojujejo proti zlobni cenzuri, v resnici pa ne gre nič drugega, kot za grd poskus hitrega bogatenja. Takih odrešiteljev res ne potrebujemo!

PCF

PCFormatOcena

Zareže (ha, ha) v nekaj drugačnega

Žaljivo izkoriščanje nasilja za

"Želi biti brezobzirna in kul, a je le ponavljajoča se in linearna."

52%

VAŠA PRVA URA LJUBILI BOSTE: Veliko mesto SOVRAŽILI BOSTE: Počasna nalaganja območij

Dylanu bo še žal, da se je spravil na T-Rexa, ki je nedvomno najmočnejši nasprotnik.

↘ AKCIJSKA PUSTOLOVŠČINA

DINO CRISIS 2

Luskinasti plenilci povsod okrog nas.

KAR MORATE VEDETI

Založnik Capcom
Splet www.capcom-europe.com
Min P233, 64Mb, 8Mb 3D
Opt PII-350, 128Mb, 16Mb 3D

Čeprav je Dylan prava "omara", se obnaša popolnoma enako kot brhka Regina.

Nekaj je na dinozavrih. Želimo si jih zabadati do smrti in Capcom (ustvarili so *Resident Evil*) se je odločil, da bo naši bolni želji ustregel.

Zaplet je že znan: Neki kvazi znanstveniki leta 2010 ponovno zamočijo in dinozavri nekoč normalno mesto spremenijo v džunglo. Spremljate Regino in njenega s steroidi napumpanega prijatelja Dylana, ki raziskujeta, kaj se je zgodilo, zraven pa doživljata napade v slogu *Jurassic Parka*.

Po plazu kinematičnih sekvenc lahko vendarle začnete trgati nasprotnika. Pokoli so nagrajeni s točkami izumrtja, kjer si lahko nabavite orožje. Točke si lahko pridobite z bojnimi potezami v slogu *Street Fighterja* – dobite jih sorazmerno s številom dinozavrov, ki ste jih pobili, preden so vam ti ustvarili novo telesno odprtino.

Dino Crisis se obnaša kot tipična s konzol prenesena igra – nadzor je brez ploščka čuden, ne uidete pa niti "atmosferičnim" kinematičnim sekvencam. Pri borbi s kuščarskim nasprotnikom se, zanimivo, lahka Regina in njen nabiti kolega obnašata enako.

Bojevnika s sploščenimi obrazi na žalost pri prenosu s konzol nista bila deležna grafičnih izboljšav in njuno obličje je skozi vse sekvence v slogu B-filmov popolnoma statično. Dinozavrski nasprotniki so jo odnesli malo bolje in med žvečenjem vaših ledvic izgledajo kar naravno.

Drugače pa je njihov odpor minimalen. Velociraptorji vas čakajo za vsakim vogalom, a vam pred napadom pustijo čas, da se pripravite, zaradi česar je njihovo izumrtje povsem logično. Medtem ko dinozavri postajajo vse večji, je klanje vse lažje, saj so vam na razpolago kartice z navodili za iztrebljanje določene vrste, še preden jo sploh srečate. Ustreli, usekaj, ubij – po potrebi ponavljaj. Igra kmalu postane skrajno ponavljajoča se, manjka pa ji tudi večigralstvo. hitro se bo znašla v isti vlogi kot dinozavri – fosilni.

PCF

PCFormatOcena

Znana oblika, veliko pretepanja

Preprosta, ponavljajoča se, ne posebno

"Vsakdanja krvava igra, ki ne bo prestala testa časa."

64%

VAŠA PRVA URA LJUBILI BOSTE: Dinozavre SOVRAŽILI BOSTE: Linearnost

Razvajajte svoje stranke, da bodo usta odprle samo za hrano in ne zaradi pritožb.

↘REALNOČASOVNA STRATEGIJA

RESTAURANT EMPIRE

Kankček ekonomije in ščepec dialogov

KAR MORATE VIDETI

Založnik Nobilis
Splet http://www.enlight.com/re
Min PIII 500, 128Mb, 32Mb 3D
Opt PIII 1 Ghz, 256Mb

OK, vsi smo že videli valove poslovnih simulacij z najrazličnejšimi tematikami. Nekatere so prinesle svežino in kakovost, spet druge so sporninjale na gnil paradižnik. Na žalost sodi *Restaurant Empire* v slednjo pokvarjeno mezgo. Preigrali smo jo, da je vam ne bo treba.

Kot pri večini poslovnih simulacij lahko poglavitni cilj v *Restaurant Empire* povzamemo z enim stavkom. V tem dotičnem primeru je ta: postavitev uspešne verige restavracij, mikroekonomija vsakega izmed lokalov in žongliranje med zadovoljstvom gostov, plačami uslužbencev in kakovostjo hrane.

Ko se v vodiču prične blebetanje o rokovanju z jedilnikom, vam postane jasno, da gre za sila suhoparno izkušnjo. Ko se prebijate skozi ta dolgčas, dobite občutek, da ste na kakšnem seminarju. Posamezne dele sicer lahko preskočite, ne pa tudi vmesnih sekvenc, ki k ekonomski izkušnji dodajo vsaj nekaj zgodbe (restavracijo prevzamete, ker ima vaš stric probleme s prostato – nimamo komentarja!). Če želite preigrati kampanjo, boste enostavno morali po tej trnovi poti

V vmesnih sekvencah se boste morali posloviti od vašega vsemogočnega kazalca miške, saj boste morali izbirati med različnimi možnostmi dialoga med pogovorom mladega zaletavega kuharčka z izkušenejšim stricem. Kljub temu, da so pogovori pogosto zaželeni, so možnosti odgovorov vse preveč kontrastne in ne tvorijo pogovornega drevesa, temveč

(Pre)dolg vodič vam pogosto razlaga čisto samoumevne stvari.

kvečjemu palico.

Ko se enkrat končno lotite posla, se vse vrti okoli basanja vaših obiskovalcev z gurmanskimi dobrotami, postavljanja miz, prilagajanja jedilnikov, postavljanju cen in nadzorovanja kupcev. Malo se ukvarjate še z zaposlovanjem najboljšega osebja, če pa ste res obsedeni, lahko spreminjate kakovost vsake sestavine posameznega obroka.

Ko se enkrat stranke začnejo valiti skozi vrata, samo še navijate cene in razširjate posel.

PCF

PCFormatOcena

Oblica dela

Ponavljajoča se in nerazburljiva

"Namesto dunajskega zrezka dobite muho v juhi."

45%

VAŠA PRVA URA

LJUBILI BOSTE: Obračanje kamere

SOVRAŽILI BOSTE: Predvidljivo igranje

V tem vremenu ne boste dobili lepe polti – tudi če kažete nogice.

↘PRVOOSEBNA STRELSKA

HIGHLAND WARRIORS

Oblecimo se v krila in preženimo Angleže. Ter s prvim dejanjem šokirajmo naše matere...

KAR MORATE VEDETI

Založnik Sierra
Splet www.nascar.com
Min PII-450, 64Mb, 16Mb 3D kartica
Opt 1 GHz ali več, 256Mb, GeForce3 ali primerljiva

Če mislite, da je za škotsko svobodo zadoščal William Wallace in ena sama bitka, potem živite v zmoti in ste prevečkrat gledali *Bravehearta*. V obdobje pol tisočletja dolge vojne se je prav udobno ugnezdila RTS *Highland Warriors*, ki ta čas predstavi nekoliko realneje.

Kar takoj preidimo k dejstvu: *HW* je prava izpeljanka – vse ste videli že prej. Pravzaprav je kar povzetek običajnih RTS, ki jih poznamo v 21. stoletju. Je tipični predstavnik svoje zvrsti, ki bi jo lahko secirali ter razbrali, kaj točno je potrebno za strategijo. In niti ni tako slaba. Dokaj uspešno sledi ostalim konkurentom, zraven pa seveda priloži še primerno škotsko tematiko. Tu so produkcijske vrste, formacije, izkušenost enot, princip škarje–papir–kamen...

Česar koli se lahko spomnite, je tu, skupaj z okvirno zgodovino škotskih bojev, ki pa ji ne moremo pripisati popolne zvestobe resničnosti, saj je vključene preveč magije in domišlijije. Najbolj nas je razočaralo dejstvo, da igra ni pošteno pološčena in če popraskate po površini, boste našli veliko napak. Tudi izgled *HW* je precej površen.

Zvočni učinki so še slabši – bitke zvenijo kot super hrupni prepiri in nekako tako tudi izgledajo. UI je funkcionalna, a povsem osnovna, večina map pa se sprevrže le v podaljšek prizorišča bledih bitk, ki so v osnovah klasični juriši.

Vse vendarle ni slabo, saj je *Highland Warriors* lahek za igranje, že

Pozimi ne morete pridelovati hrane, zato morate nakopičiti zaloge.

takoj na začetku zasvojljiv in igralca pridno nagrajuje. Linearnost vas bo morda nekoliko odbijala (da bi odklenili naslednjo kampanjo, morate dokončati prejšnjo), prav tako občasna sesutja na koncu misij. Kakor koli že – kakšnih večjih napak ni, a igra lepo kaže kaj se zgodi, če naslov ne postreže z nobeno novostjo.

PCF

PCFormatOcena

Znano in udobno igranje

Nič novega, dela klasične napake RTS

"Drugorazredni Warcraft z možmi v krilih."

70%

VAŠA PRVA URA

LJUBILI BOSTE: Veliko različnih tartanov-ki

SOVRAŽILI BOSTE: Slabo animacijo

KAKO REALISTIČNE LAHKO POSTANEJO IGRE

Od belih vektorjev do neverjetno teksturiranih poligonov, grafika v igrah neprestano teži k realizmu. *PCF* vstopi v matriko in se sprašuje, kaj je pravzaprav resnično?

RAZLIKA, KI JO NAREDI VRHUNSKA KARTICA

Nadgradnja se splača. Tukaj je dokaz.

Za razliko od drugih področij tehnologije, ki obljubljajo neverjetne izboljšave, lahko 3D kartica zares izboljša izgled. V teh posnetkih *Asheron's Call 2*, *Morrowinda* in *Splinter Cell*, smo en posnetek zajeli na vrhunskem sistemu z najsodobnejšo grafiko, medtem ko so drugi tipični za starejše računalnike in 3D kartice. Primerjajte...

1. **LOČLJIVOST** Z novo kartico bi lahko večino iger poganjali pri ločljivosti 1280 x 1024 ali višji. Na starejših sistemih je zgornja meja 1024 x 768, kar zmanjša količino podrobnosti.
2. **ANTI-ALIASING** Najnovejše kartice s celozaslonskim anti-aliasingom odstranjujejo žagice na ostrih robovih ali področjih z visokim kontrastom – oglejte si gladko obzorje.
3. **SENCE** Natančno senčenje izboljša realizem, vendar je cena zmogljivost. Če je vaša kartica šibkejša, vam preostanejo le packe ali pa nič.
4. **PODROBNOSTI TEKSTUR** Počasnejši sistemi lahko upravljajo le manjše teksture, tako da so v primerjavi z visokoločljivostnimi zamegljene.
5. **PODROBNOSTI MODELOV** Več kot ima model poligonov, bolje izgleda – vendar za kaj takega spet potrebujete spodobno kartico. Drugače modeli izgledajo kockasto.
6. **PIXEL-SENČNIKI** Nove tehnologije so še posebej dobre za učinke vode. Oglejte si, koliko bolje izgledajo odsevi in celotna površina.
7. **DALJAVA POGLEDA** Če je ta vrednost v igri nastavljena na visoko stopnjo, mora imeti kartica obilico pomnilnika, da vanj shrani pokrajino.
8. **TRILINEARNO/ANIZOTROPNO FILTRIRANJE** Zavoljo njiju so teksture veliko bolj ostre, še posebej ko izginjajo v daljavi.

***Doom III* obljublja grandiozno stopnjo realizma in izziv za strojno opremo. Ko pride...**

Vsakdo, ki je poskušal spisati roman, vam lahko pove, da je simulirati resničnost težko. Zelo težko. Poustvarjanje navideznega sveta z dovolj podrobnostmi, da zavedejo ovčjo množico, je izjemno težko.

Igre to počnejo že več let, vendar so se šele pred kratkim pojavili naslovi, ki so se približali kliše ju "fotorealističnega", to pa predvsem zahvaljujoč napredku v tehnologiji 3D pospeševanja. Vsakih nekaj mesecev nas napade nov čip, nov 3D pogon ali zvočni sistem, ki trdi, da tako posnema resničnost, da boste pozabili, da igrate igro. Takšnim trditvam ne gre slepo verjeti, a ko razvijalci iger in strojne opreme postajajo vse boljši, je težko zanikati, da so navidezni svetovi bližje kot kadar koli. Interaktivni filmi in večinoma vnaprej izrisana okolja so na srečo šli rakom žvižgat, poudarek pa je na ustvarjanju živega sveta, ki izgleda zelo znano.

Srhljiva igralnost

Nepoznavalci iger so ponavadi obremenjeni (običajno z lastnimi cilji) z učinkom tako povišanega realizma. Od *Night Trapa* do *Grand Theft Auto III*, že vidite paniko, ki nastaja zaradi nasilja – medtem ko razvijalci upajo na žvenketanje kovancev v blagajni. Če pustimo debate o spolnosti in nasilju, kako realistične lahko in smejo postati igre?

"To je odvisno od razvijalca in vsebine igre," pravi Cliff Bieszinski, vodja oblikovalcev pri Epicu. "Vzemimo igro, v kateri okolje izgleda resnično, enako tudi liki... Zveni zabavno, kajne? Nato pa izdelate igro, v kateri lahko pretepate nune s kijem za baseball v popolni fotorealistični slavi."

Kar ni daleč od *Postala 2*. "Dvomim, da bi tržišče to preneslo," nadaljuje. "Obstajajo določene izkušnje, ki jih večina ljudi noče. In kar javnost sprejema ali jemlje kot sprejemljivo, je gonilna sila iger, ki jih bodo kupovali."

Adam Foat, tehnični marketinški vodja nVidie za severno Evropo, je prav tako v dvomih. "Menim, da smo še daleč od doseganja takšnega realizma, ki bi na tak način odseval resnični svet, da bi bil dovolj prepričljiv, da bi se ljudje počutili zares neugodno," pravi.

"Vendar pa se tehnologija razvija in grafika v igrah je vedno bolj realistična, zato menim, da bodo obveljali enaki zakoni kot za filme in risanke in da bodo tudi igre s krvavimi scenami nosile enaka opozorila, ki bi zagotavljala, da jih ne bodo igrali tisti, za katere niso primerne."

Je to resnično življenje?

Zares, vrednost šoka skozi realizem je običajno kratkovečna poteza. Večina ljudi *GTA3* ne igra zaradi pretepanja prostitutk in sploščenja policistov, temveč zato, da bi pobegnili v bliskovito hiter svet, ki je obenem zabaven. Če bi sedanje igre s tematiko 2. sv. vojne z vsemi grafičnimi podrobnostmi lahko prikazale srhljivi barbarizem in trpljenje v takšnem konfliktu, bi jih še vedno želeli igrati?

Ključna beseda je nedolžna fraza "zabava" in preprosta resnica je, da realizma ne gre vedno enačiti z zabavo. Kot pri vseh drugih vrstah zabavnih vsebin, naj bi igre predstavljale pobeg pred resničnim življenjem, kot zgoščeni najboljši trenutki, in če bi vključevale tudi najmanjše podrobnosti, ki zakoličijo realizem, bi bila stvar pogosteje prej dolgočasna, kot zabavna. *Tresspaser* je najbolj znan primer. Ne dolgo zatem ko je *Jurassic Park* z neverjetnimi CGI kaskaderstvi posilil množice, so se Dreamworks Interactive odločili film predelati v igro, ki naj bi storila enako. Meje realizma in elastičnosti naj bi potisnila naprej in ustvarila svet, v katerem bi lahko igralec počel pravzaprav vse.

Nadzor

Del realizma je bil vmesnik. Namesto običajnega plavajočega orožja, ki stvari počne samodejno, ste morali orožje ročno nadzorovati, premikati, potiskati in zvijati druge objekte. Uporaba numerične tipkovnice je vključevala natančno namestitev prstov, streljanje pa je bilo samo po sebi epski podvig.

Razvijalci so bili na ta velikanski skok tako ponosni, da so svet posejali z uporabnimi objekti, ki so za simulacijo resničnega življenja uporabljali robusten fizikalni pogon. Tako ste se lahko igrali z vsemi vrstami napravic, ki so se obnašale povsem po pričakovanjih. Vendar pa se je vse skupaj izkazalo kot izredno dolgočasno. Tako imenovani realističen vmesnik je bil pravzaprav ena večjih komponent igre – cele ure ste porabili za tuhtanje o tem, kako kaj deluje, namesto da bi se zabavali.

Trespasser je ekstremni primer padcev vrhunskega realizma. Večina razvijalcev pa je pametnejših. Zamislite si RTS, kjer morate vsaki enoti ukazati, naj zamenja nabojnik, ko ji zmanjka streliva ali pa akcijsko igro, kjer se morate po minuti teka zaustaviti, da bi zajeli sapo. Nekatere igre so to poskusile, vendar so žalostno propadle.

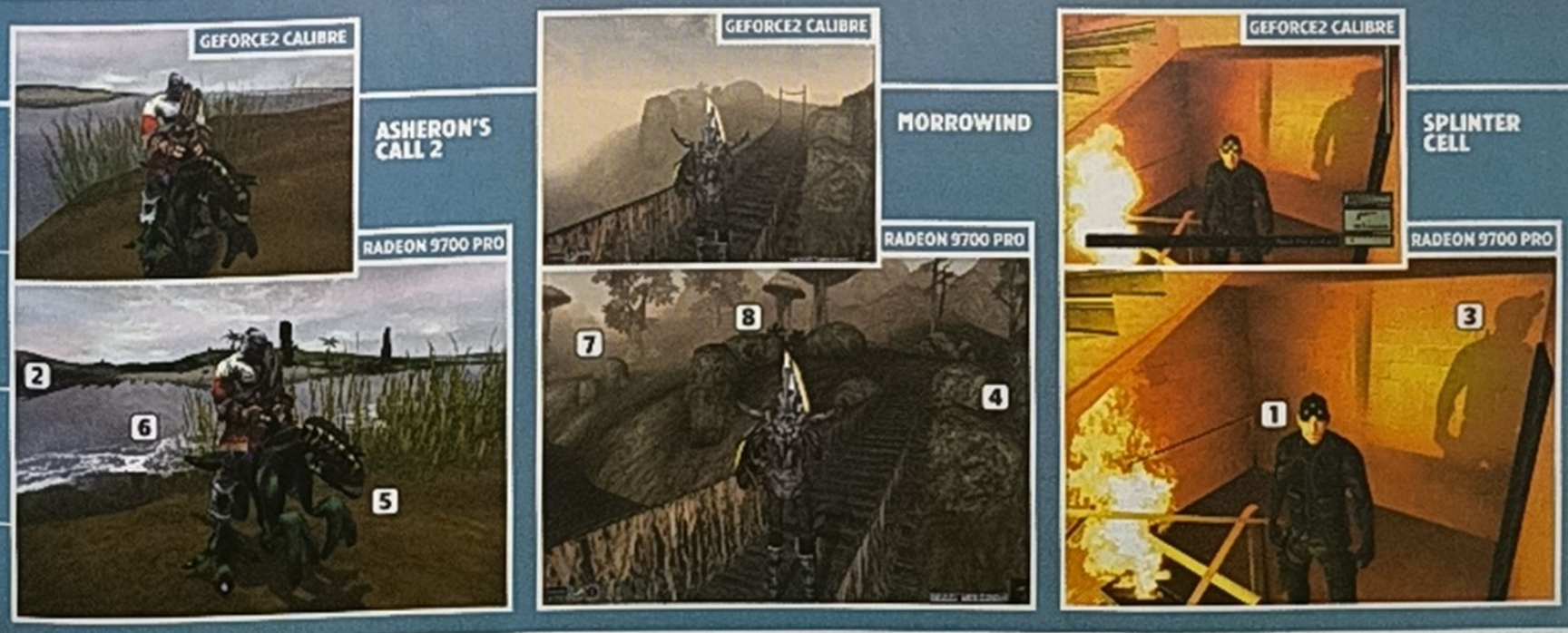
Realizem je torej najbolje doseči z grafičnimi in zvočnimi učinki. In čeprav vsaka nova generacija grafičnih čipov obljublja neprekosljivo podobnost z realnim svetom, pa večino razvijalcev še vedno muči stopnja podrobnosti, ki jo je v povprečni igri mogoče prikazati.

"Pokažite mi grafiko, ki je lahko tekmec resničnemu svetu in šele potem se bomo pogovarjali," pravi Epicov Cliffy B. "Stvari bodo šele postale zanimive. Kaj se bo zgodilo, ko boste lahko izrisali, karkoli si zamislite? Umetniški vodja in oblikovalci bodo pomembnejši kot področje z lepo, tekočo vodo na tretji stopnji."

Generacijska igra

Čeprav potrebe iger potiskajo naprej razvoj strojne opreme, pa se cikel nekaterim razvijalcem še vedno zdi počasen. Običajni igralec, ujet v konstanten cikel nadgrajevanja grafičnih kartic in procesorjev, mora nekje povleči črto, tako da je grafična tehnologija vedno korak za zmogljivostmi strojne opreme. "Tržišče osebnih računalnikov – in PC razvijalci – so pogosto omejeni z vzvratno združljivostjo s čim več izdelki," razlaga Cliffy B. "To pa zato, da bi dosegli najširšo bazo kupcev, tako da lahko prodajo čim več izvodov igre. Nekateri razvijalci pa sprejmejo izziv in ko izdelujejo igro za vrhunsko strojno opremo, uporabnike vzpodbujajo k nadgrajevanju medtem ko je njihova igra še vedno v špici in se zato prodaja dlje kot naslovi manjšega kalibra."

Ti enaki razvijalci – id je najslavnejši – pa lahko vplivajo na oblikovanje prihodnjih čipov, kot komentira nVidiin Adam Foats: "Pri razvoju NV3X smo prevzeli veliko vodil od njega [*Johna Carmacka*] in drugih ključnih razvijalcev."



KRATKA ZGODOVINA REALIZMA

Realizem v igrah je v zadnjem desetletju prišel daleč, od črno-belih žičnatih modelov iz leta 1992, do današnjih poligonalnih umetnin.

1992

ULTIMA UNDERWORLD (ORIGIN)
Dolgo pred *Doomom*, je *Ultima Underworld* predstavila 360-stopinjsko gibanje, prave stene in tla in neverjetno zasvojljivo okolje. Še vedno ni šlo za resnično 3D – liki so bili bitni – vendar je bila leta pred konkurenco.

1994

MAGIC CARPET (BULLFROG)
Ta nekoliko prezrta igra je za tedanji čas imela izjemno napreden 3D pogon, z odsevi, spremenljivo pokrajino in popolno svobodo.

DESCENT (3D REALMS)
Tako kot *Magic Carpet*, je bil Epicov *Descent* nov mejnik v 3D, eden od prvih naslovov, ki je ponujal popoln občutek letenja v 3D vesolju.

GLINT 300SX (3DLABS)
Izdelek, ki se je predstavljal kot prvi 3D pospešen izdelek za PC. Seveda je bil drag in prav nič ga ni podpiralo.

1997

QUAKE 2 (ID SOFTWARE)
Sicer ni predstavljal ravnio kvantnega skoka, toda pogon *Q2* je še leta kasneje poganjal igre – in to počne še danes.

RIVA 128 (NVIDIA)
nVidiin prvi pravi 3D rezultat. Skoraj tako hiter in z več značilnostmi kot Voodoo, se je hitro prijel.

1998

UNREAL (EPIC MEGAGAMES / DIGITAL EXTREMES)
Po dolgotrajnem zavlačevanju, se je pojavil tako reklamiran tekmec *Quaku* – in bil je dober. Z epskimi okolji in vrhunsko grafiko, je še enkrat povišal standarde.

HALF-LIFE (VALVE)
Prikazal je, kaj v resnici zmore pogon *Quaka 2* – z nekaj lastnimi dodelavami.

VOODOO 2 (3DFX)
Vrnili se je, le da s kartico, ki je v navezi s še eno imela višjo hitrost. Množice so bile navdušene.

2000

RADEON (ATI)
GEFORCE2 (NVIDIA)
ATi je dohajal nVidio, medtem ko je ta krčila teren z ultra-programirljivim GeForcom2.

QUAKE III ARENA (ID SOFTWARE)
Upognjene površine! Igra je sicer imela svoje kritike, vendar je bil John Carmack s tehnologijo veliko pred konkurenco

2002

UNREAL TOURNAMENT 2003
UT2003 je prikazal nov *Unrealov* pogon in sledil formuli spodobne igralnosti z vrhunsko grafiko.

RADEON 9700
GEFORCE4
Že spet...

1993

DOOM (ID SOFTWARE)
Kaj naj rečemo? Celo če ga takrat niste igrali, poznate njegov učinek na 3D igre – in na razvoj iger nasploh.

7TH GUEST (TRILOBYTE)
Virginova grozljiva pustolovščina/razbijalka možgan je bila prva igra z veličastnimi vnaprej izrisanimi okolji. Predstavila je realistično izrisano 3D (in CD-ROM kot medij) in je tlakovala pot za *Myst* in podobne.

1996

QUAKE (ID SOFTWARE)
Tako propagiran in tako zelo ljubljen. Liki in okolje so bili v resnični 3D – morda ne prvič, vendar je kakovost govorila sama zase.

DUKE NUKEM 3D (3D REALMS)
Quakov največji tekmec, že spet iz Epica, s takrat priljubljenim pogonom Build. Po zmogljivostih je bil podoben id-jevemu pogonu, vendar se je raje odločil za pot realizma in ne domišljije.

TOMB RAIDER (CORE DESIGN)
Z ogromnimi stopnjami, prsato junakinjo in obilico medijske pozornosti, je bil *Tomb Raider* naravna izbira za zgodnje 3D kartice. Ta igra je mnogim uporabnikom predstavila čudesa 3D opreme in nazaj več nismo mogli.

VOODOO1 (3DFX)
3dfx je iz nič zavzel tržišče. Voodoo je bil hiter, poceni, razvijalci so ga imeli radi in v tej ali drugi obliki je vladal še leta – kljub temu, da ni znal obdelovati 2D grafike.

VIRGE (S3)
3D RAGE (ATI)
APOCALYPSE 3D (VIDEOLOGIC)
Igre so to leto povzročile 3D bum in vsi ti čipi so se z Voodoojem borili za prevlado na trgu in srca razvijalcev.

1999

TNT2 (NVIDIA)
GEFORCE256 (NVIDIA)
Leto je pripadlo nVidii. TNT2 se je bliskovito približeval Voodooju 2, medtem ko je bil GeForce256 izjemno dober.

2001

GEFORCE3
RADEON 8500
Kaže, da smo tukaj že bili.

2003

RADEON 9800
GEFORCEFX
DOOM III
...in spet

Postal 2 dokazuje, da sicer lahko narediš realistične učinke, jih pa morda ne bi smel.

Igra za zmago

Za veliko izdelovalcev *Doom III* predstavlja velik vir dohodka, kar naj bi pospešilo prodajo PC-jev in kartic, saj mnogi nadgrajujejo samo zato, da bi lahko igrali to igro. Takšna ubijalska aplikacija res lahko prikaže vse zmogljivosti strojne opreme in postavi standard, ki ga morajo drugi razvijalci premagati, zato bodo od tega vsi imeli koristi.

Naslednja različica Windows, s kodnim imenom Longhorn, bo morda prav tako imela precejšen vpliv. Šušlja se, da bo vsebovala izboljšave, specifične za igre, vključno z uporabo senčnikov na samem namizju.

Nils Horstbrink, ATi-jev vodja izdelkov za Evropo, verjame, da bodo te značilnosti privedle do kinematičnega realizma v igrah. "Longhorn bo spremenil trg naprednih grafičnih značilnosti, ki bodo postale glavni tok. Trenutno nobena kartica, ki podpira DX9, ni povsem izrabljena... V naslednjem letu bomo ugledali veliko iger z značilnostmi DX9, za najnovejše Radeone pa smo razposlali že več kot milijon DX9 čipov, tako da za njih obstaja velikansko tržišče."

In čeprav obstajajo tehnološke ornejitve za velikost prihodnjih čipov, pa bomo lahko realizem izboljšali na druge načine. "Na koncu bomo naleteli na enako oviro kot procesorji, saj manjših ne bo več mogoče izdelovati. Trenutno imamo 0,15-mikronski proces, naslednji čip pa bo izdelan z 0,13-mikronskim. Vendar pa procesorji že merijo 90 nm in precejšen kos poti nas še čaka. Potrebujemo pravi 3D zaslon, ne pa ploskega, ki 3D zaslon le simulira. Specialističen zdravstveni sektor to stvar že uporablja, vendar je celo najcenejši izdelek predrag za končnega uporabnika."

>>Realizma ponavadi ne moremo enačiti z zabavo

Ko se v iskanju realizma izdelovalci strojne opreme in razvijalci iger bojujejo za premoč, bomo od tega zagotovo vsi pridobili. Kot pravi Horstbrink: "Rekel bi, da nVidia brez nas ni nič in obratno. Konkurenca je vitalnega pomena."

PCF

Vstopite na postajo Center **103,7 Mhz**

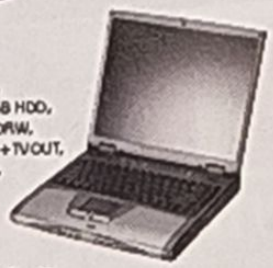
prenosniki IPC

dvoletna garancija

MultiNote 410/C

Intel Celeron 2000, 15" TFT 1024x768, 30GB HDD, 256MB DDR RAM, CDRW, VGA do 64MB sistemskega pomnilnika +TVOUT, LAN 10/100, modem V90, USB 2.0, firewire, IrDA, SPDIF, torbica

329.900 SIT



MultiNote 5620

Intel Pentium 4 2400MHz, 15" TFT 1400x1050, 40GB HDD, 256MB DDR RAM, DVD/CDRW, VGA Radeon 9000 64MB +TVOUT, LAN 10/100, modem V90, USB 2.0, firewire, IrDA, SPDIF, torbica

469.900 SIT

napajalniki Enermax

svetovno priznani napajalniki

EG-365AX ActPFC... 17.400 sit
EG-365AX ActPFC+FMA... 21.000 sit
EG-465AX ActPFC... 28.320 sit
EG-465AX ActPFC+FMA... 29.880 sit

matične plošče Epox

Epox EP-8RDA3+... 35.880 sit

Socket A Duron/Athlon, nforce2 cipset

Epox EP-4PCA3+... 49.080 sit

Socket 478 P4, 875P cipset

grafične kartice Innovison

Inno3D Gf4 Mx440se 64MB TVOUT (GeForce4 MX440se)... 11.900 sit
Inno3D Gf4 Mx440 64MB TVOUT (GeForce4 MX440)... 16.700 sit
Inno3D Gf4 Ti4200-8x 64MB DVI/TVOUT (GeForce4 Ti4200-8x)... 38.200 sit
Inno3D Gf4 Ti4200-8x 128MB DVI/TVOUT (GeForce4 Ti4200-8x)... 45.400 sit
Inno3D Gf4 Ti4800SE 128MB DVI/TVOUT (GeForce4 Ti4800SE)... 53.900 sit

hladilni produkti Zalman

neslišni hladilniki (20dB)

6000-AlCu oem... 4.200 sit
6000-AlCu... 6.168 sit
6000-Cu... 7.920 sit

7000-AlCu... 7.320 sit
7000-Cu... 9.840 sit

5100AlCu oem... 4.428 sit
5100AlCu... 6.600 sit

ZM-F1... 1.000 sit
ZM-F2... 1.320 sit

Fan Mate 1... 828 sit

ZM80A-HP... 5.880 sit

TwinMOS

vrhunski pomnilnik za ugodno ceno

PC2100 (DDR266)
PC2700 (DDR333)
PC3200 (DDR400)
PC3700 (DDR466)

PC Modding

(več o PC moddingu na http://www.mlacom.si/mlacoding/pcmodding.htm)

ohišja Chieftec

midi (serija CS601)	big (serija CS2001)
črn... 17.400 sit	črn... 23.880 sit
moder... 20.200 sit	moder... 27.200 sit
srebrn... 19.600 sit	srebrn... 27.280 sit

Mlaco d.o.o.
Drenikova 36, Ljubljana
T:01/5008775 F:01/5008777
prodaja@mlacom.si, http://www.mlacom.si

Vse cene vsebujejo DDV in se lahko spremenijo brez predhodnega obvestila! Naročeno pošljemo tudi po hitri pošti!

Od avtorjev PCFORMATA

PCFORMATOV POPOLNI VODIČ

DIGITALNA Fotografija

IZPOPOLNITE SVOJE ZNANJE
Več kot 60 strani strokovnih nasvetov

OBDELAVA SLIK
Izboljšajte svoje fotografije za najboljše rezultate

SPLETU PRIJAZNO
Pripravite slike za elektronsko pošto in objavo na spletu

PREIZKUŠENO
Fotoaparati, foto tiskalniki in programi za obdelavo slik

POLN CD

PROGRAMI, KI JIH POTREBUJETE, DA BI IZTISNILI NAJVEČ IZ SVOJIH FOTOGRAFIJ

TRIJE CELOTNI PROGRAMI V VREDNOSTI 14.000 SIT!

IZDELAJTE BOLJŠE FOTOGRAFIJE

Posnemite in urejajte digitalne fotografije v slogu profesionalcev

OBRNITE ZA VEČ INFORMACIJ

Postanite boljši fotograf!

- Več kot 60 strani strokovnih nasvetov – od fotografiranja do urejanja slik
- Šele kupujete aparat? Preizkusili in primerjali smo 40 digitalnih fotoaparatov
- Na disku - celotni programi in vtičniki za urejanje vaših fotografij

... in veliko, veliko več, za samo 1.150 SIT!

REVIJA V PRODAJI OD 3. JUNIJA. NAJ BODO VAŠE FOTOGRAFIJE Z LETOŠNJEGA DOPUSTA NEKAJ, KAR SI BODO LJUDJE ZAPOMNILI!

Več informacij na www.pcformatslo.net

ULTIMATIVNI VODIČ PO SVETU IGER!

Prinašamo vam

- Izbor najboljših iger vseh časov
- Napovedi najtežje pričakovanih iger v letu 2003
- Kako igrati online in pregled slovenske večigralske scene
- 10 strani nasvetov za pospešitev vašega PC-ja za igranje iger!

In še veliko več na 100 straneh ultimativne zabave!

\+ PREPOLN CD DODATKOV IN MODOV ZA NAJBOLJ PRILJUBLJENE IGRE TA HIP!

Naročite se na PCFormatove popolne vodiče – letna naročnina samo 5.990 SIT

POKLIČITE JANJO ŠE DANES NA 02 330 330 1

PCF Hardcore

Modi/Naredi sam/Ekstremi/Nasveti Prepovejte bež!

NEZEMELJSKI RAČUNALNIKI

Dobrodošli že v drugi rubriki PCF Hardcore, ki je namenjena tistim uporabnikom, ki svojega računalnika nikakor ne morejo pustiti pri miru. Če ste zagrizen modifikator ohišij ali pa le izdelujete stopnje za priljubljene igre, ste našli svoj dom.

Tokrat smo vam pripravili predstavitev veličastnega ohišja s tematiko Aliens izpod modelarske žagice AlienSof – še posebej je navdušujoče dejstvo, da se pod psevdonimom AlienSof skriva ženska, natančneje Janet Beetham, kar razbija stereotip, da so modifikatorji ohišij le najstniški fantiči.

Seveda pa smo vam pripravili še nadaljnje zanimivosti: zadnji del vodiča po izdelavi stopenj za *Unreal Tournament 2003*, izvedeli boste, kako naviti grafično kartico in kako popolnoma spremeniti izgled Windows.

ursic@videotop.si

SPOZNAJTE MOŠTVO

BOŠTJAN URŠIČ si še kar beli glavo kako bi iz sosedovega GeForca2 MX naredil GeForce FX. Po tednu spajkanja in pljenja, si je sosed GeForce FX raje kar kupil.

UROŠ GLAD si ne more kaj, da ne bi na svojem računalniku vsak teden česa spremenil. Tokrat je napadel CD-ROM, ki sedaj deluje tudi kot kavni avtomat.

FRAN LHOTKA Velemojster PC-jevskih modifikacij nas začuda tokrat ni presenetil s kakšno novo predelavo, temveč nas je vse povabil na pijačo.

BOŠTJAN KRAJNC alias Miso, pridno vadi za Lethal LAN 4, na katerem se bosta z Darkmanom spopadla z vsemi dirnimi in bojа željnimi mladeniči. Udeležba je obvezna!

PETER BRATANIČ alias Jupi, večino časa posveča organizaciji novega Lethal LAN-a, vendar ga še vedno najde dovolj, da potarna o zagovedni slovenski sceni.

ALAN DEXTER ljubi grafične kartice, vendar je njegova ljubezen do Radeona že kar ekstremna. Tudi tokrat vam prinaša nasvete za pospešitev grafike.

V ZNAMENJU MODIFIKACIJ

Naj vas izdelki iz polic ne zadovoljujejo. Vse PC-jeve komponente je moč modificirati – pokažemo vam kako.

MODIFICIRANJE OHIŠIJ
Tokrat nam je v oči padla AlienSolova pošastna kreacija, zato smo odpotovali v njen rojstni kraj in si jo podrobneje ogledali. Če menite, da je vaša kreacija vredna objave, nam pišite na **pisma@pcformatslo.net** – nikar ne pozabite dodati fotografije PC-ja.

CREMAX ICY DOCK

Ko govorimo o hlajenju PC-ja, vsi najprej pomislimo na centralni in grafični procesor ter nabor čipov. Kaj pa diski? Tudi ti oddajajo obilico toplote. Komplet je sestavljen iz hladilnega elementa z ventilatorjem in strupeno zelenega LCD prikazovalnika, torej ni le učinkovit, temveč tudi estetski.

NAPAJALNIK KINGWIN

Brez električne energije je računalnik le pateličen kup plastike, bakra in silicija. Kingwinov napajalnik KWI-450WABK ponuja 450 W izhodne moči, zelo tih ventilator z mavričnimi LED diodami in dodatnimi ventilatorji za ohišje. Cena 99 EUR je pa morda le nekoliko pretirana.

IZOLATOR HRUPA

Ventilatorji znajo biti precej hrupne zadeve, vendar lahko z Vantecovim Noise Isolatorjem RH-35 utišate še tako hrupnega Dragona. RH-35 ima metalno srebrn obraz z modrimi LED diodami, s 13 W izhodne moči na kanal pa lahko nanj priključite celo največja hladilna telesa.

↘ PRILAGAJANJE

MODIFICIRANJE OHIŠIJ

Menite, da so modifikatorji le fantje? Motite se. AlienSlofovo nezemeljsko ohišje izdaja ženski občutek za slog...

Modificirana ohišja prihajajo in odhajajo, vendar pa se le redko vtisnejo v spomin kot tale mezemeljska mojstrovina umetnice AlienSlof oz. Janet Beetham iz Leedsa. Zakaj je torej povsem spodobno delovno postajo spremenila v gigerjevsko nočno moro, ki je videti, kot da bi se v njem skrival Mito Trefalt?

"Čutila sem potrebo po tem, da bi nekaj spremenila in spomnila sem se na računalnik, ki je izgledal povsem dolgočasno," razlaga Slof. "Srečala sem že nekaj ljudi, ki so prilagodili svoj računalnik in tudi sama sem pričela razmišljati o podobnem projektu. Moralo je biti nekaj, s čimer bi lahko nemoteno živela. Na koncu sem se odločila za Aliens, saj gre za edini film, ki me je zares impresioniral, prav tako pa ljubim celotno serijo." Več o norem svetu AlienSof lahko izveste na **www.slofshive.co.uk.**

PCF

ALUMINIJASTO OHIŠJE COOLMASTER 210

45.000 SIT

"To ohišje sem kupila pred leti, danes stanejo že veliko manj. Bila sem prva, ki je po LAN zabavah hodila z aluminijastim ohišjem."

ANTECOVI VENTILATORJI S TREMI LUČMI

2.000 – 4.600 SIT

"Nameščeni so štirje, vse pa jih bom sčasoma nadomestila z zelenimi LED ventilatorji. Gre za zamenjavo za izvirne ventilatorje v ohišju."

PROCESORSKI HLADILNIK ZALMAN FLOWER

10.500 SIT

"Z njim sem nadomestila klasični ventilator za Athlone, združuje pa funkcionalnost z lepoto – zavoljo okna morajo stvari tudi izgledati lepo in ne le delovati. Zalman pokriva oba svetova. Na rezila sem nanesla srebrni vinil, tako da med vrtenjem izgleda kot tekoča kovina."

OKROGLI IDE KABLI S SREBRNIM FINIŠEM

1.000 - 2.100 SIT

"Te sem kupila na nekem računalniškem sejmu. Sprva sem iskala črne, a ko sem jih videla, sem jih enostavno morala imeti. Nato pa sem našla še enak kabel za disketni pogon."

ZELENE HLADNE KATODE

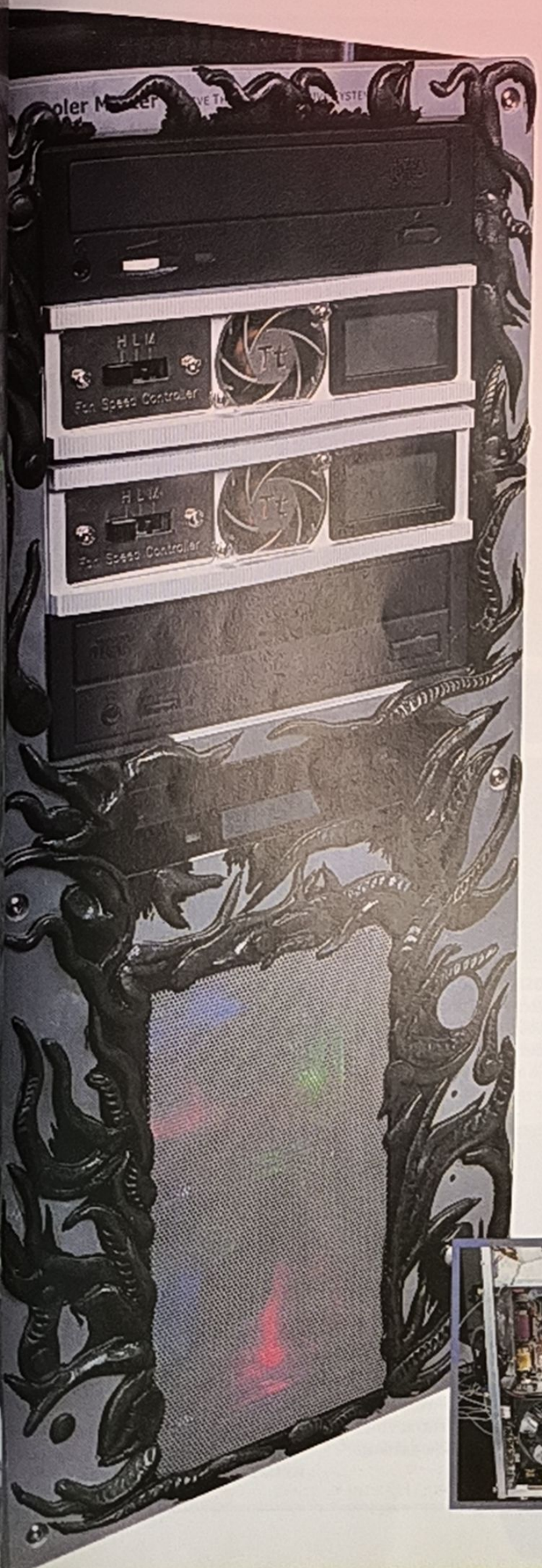
2.500 SIT/KOS

"Potrebovala sem svetlobo in po dolgem odločanju o barvi, sem se odločila za zlovešče zeleno."

ALIENS

0 – 6.800 SIT

"Nekatere so mi podarile prijatelji, druge pa sem za nekaj fičnikov kupila na eBayu. Fred, nezemljan na monitorju, je Halcyonov model, ki sem ga pretvorila, tako da lahko stoji na vrhu monitorja."



OKNA

21.000 SIT NA STRANICO

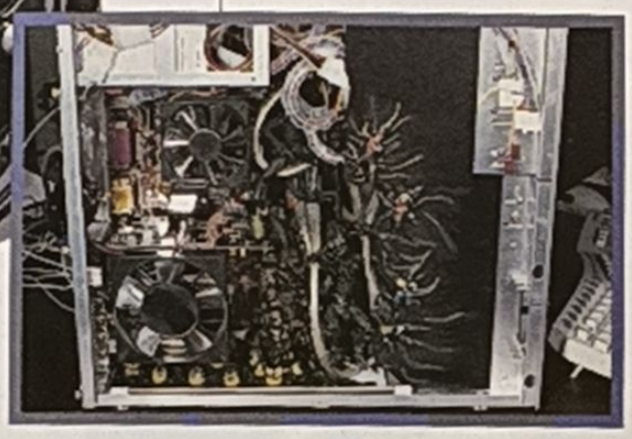
"Razrezala sem jih na stružnici CNC iz digitalne predloge. Računalnik je nato sledil predlogi in usmerjal rezilo. Enako predlogo sem uporabil tudi za rezanje pleksi stekla za okno."

JAJCA

"Vse sem izdelala z Milliputom, neke vrste dvokomponentnim plastelinom – nekaj mi ga je še celo ostalo."

KOKONI Z LJUDMI

"To so bili modeli strojničarjev iz modelarskega kompleta – preoblikovala sem jih v civiliste, z ročno izdelanimi facehuggerji in chestbursterji. Sedaj sem imela popolno gnezdo. Namestila sem jih na plastično kartico, ki sem jo nato pritrdila z ježkom, tako da jo lahko po potrebi odstranim."



Klima serijsko

Uroš Glad ob pasji vročini diha skozi škrge in razmišlja, kako bi ohladil vsaj PC.

Poletje je vedno bliže. Že maja smo bili priča prvemu vročinskemu valu, kar se je lepo poznalo na delovanju naših domačih mlinčkov. Izkazalo se je, da lahko že relativno majhna sprememba v zunanji temperaturi vpliva na stabilnost računalnika. Vedeti moramo, da leži glavni problem pregrevanja računalnikov v premajhnih oziroma slabo zračenih ohišjih. Ob nakupu računalnika namenjamo izbiri ohišja na žalost le malo pozornosti. Dejstvo je, da se zaprti prostori bolj segrevajo in tudi v primeru računalniških ohišij je tako.

In kaj lahko storimo, da znižamo temperaturo v ohišju in zagotovimo stabilnost računalnika? Veliko! Za začetek si oglejmo obstoječe ohišje, kjer zagotovo najdemo mesta za pritrditev ventilatorjev. Da bo hlajenje notranjosti ohišja kar se da učinkovito, moramo zagotoviti pretok skozi ohišje. Ustrezen pretok ustvarimo tako, da na eni strani poskrbimo za vpihavanje mrzlega zraka v ohišje, na drugi strani pa za izpihovanje vročega zraka iz ohišja. Pri izbiri pravih ventilatorjev moramo paziti predvsem na dva podatka, in sicer na glasnost ventilatorja ter pretočnost, ki jo ventilator zmore. V kolikor z dodatnimi ventilatorji nismo dosegli zadovoljivega hlajenja, se usmerimo na komponente, ki se najbolj segrevajo.

To so seveda predvsem procesorji oziroma integrirana vezja, od centralnega ter grafičnega procesorja pa do veznega čipovja. Pozabiti pa ne smemo niti na diske. Največ pozornosti seveda namenimo centralnemu procesorju, saj ta največ pripomore k segrevanju v ohišju. Pred montažo zmogljivejšega hladilnika ne pozabimo na uporabo primerne termalne paste, ki neprimerno izboljša prevodnost in učinkovitost hlajenja. Vajo ponovimo tudi za ostale navedene komponente. V primeru, da ne dosežemo primerne temperature, posežemo še po (pred)zadnji možnosti. V roke vzamemo žago, izdolbemo nekaj lukenj v ohišje ter jih zapolnimo z ustreznimi ventilatorji in zaščitnimi mrežicami. No, v kolikor vam še vedno ne uspe znižati temperature na primerno raven, vam ostane le eno – nakup novega, večjega in bolj zračnega ohišja.

UROŠ GLAD
uros.glad@mlacom.si

↘IGRIČARSKI MODI

OBVLADAJTE UNREAL ED 3.0

TEŽAVNOST

POTREBEN ČAS 50 MINUT

TRETJI DEL

Ustvarite fantastične pokrajine za to neverjetno igro... Sami, za svojo dušo in brez tuje pomoči.

TRIKI & NASVETI

>>NA SVOJI ZEMLJI

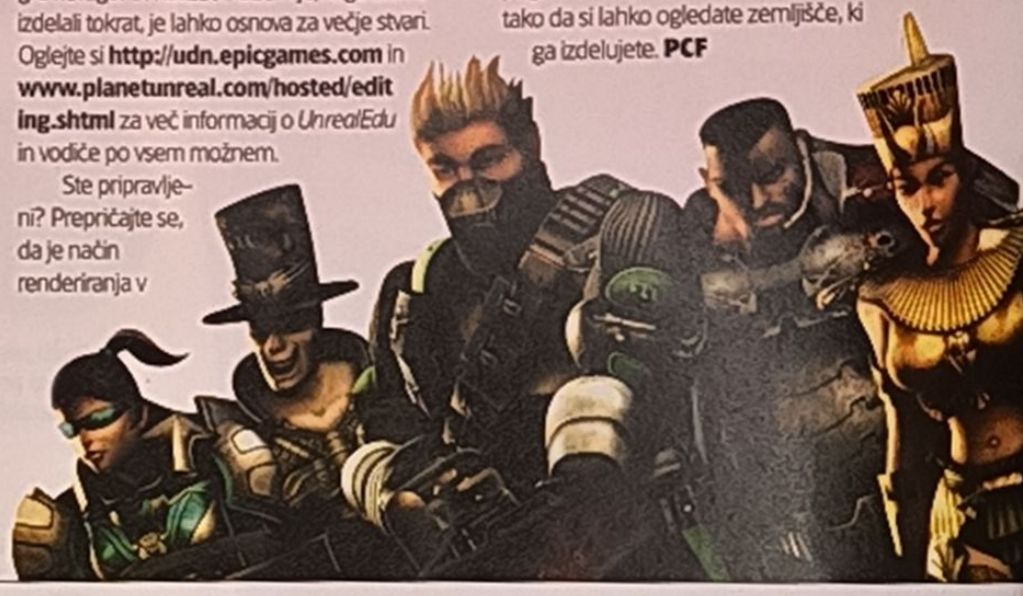
ZONE INFO Z ZoneInfo Actorjem lahko ustvarite več učinkov za področja. Sam cilj je ustvariti več različnih področij, vendar je to že druga tema.

LIGHTING Ker pa vaša celotna stopnja velja kot eno samo veliko področje, lahko napravo še vedno uporabite. Na stopnjo spustite **ZoneInfo Actorja**, odprite **ZoneInfo Properties ➡ ZoneLight** in si oglejte, kaj vse lahko uporabite za osvetljevanje področja.

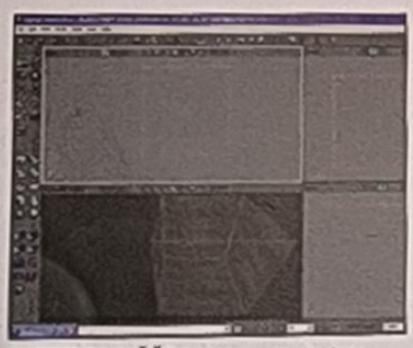
Z možnost izdelave obsežnih, realističnih področij je ena največjih prednosti *UnrealEda*, vendar ni za ljudi s slabotnim srcem. Ker pa je to zadnji vodič, bomo obdelali tudi to. In če menite, da vam je ostalo več vprašanj, kot ste jih imeli na začetku serije, imate prav. Za to nam je izredno žal, vendar je vse skupaj spisano z najboljšimi nameni. Edini način, da se naučite uporabe *UnrealEda* je ta, da se zatopite vanj in poprimete za delo. Z našimi vodiči boste dojeli osnove, vi pa morate le še eksperimentirati.

Preprosto dvigalo, ki smo ga ustvarili prejšnjikrat, lahko zlahka spremenimo v premikajočo se ploščad. Le postavite ga tja, kamor želite, da bi se premaknil in ustvarite dodatne ključe – enako kot ste ga prisilili, da gre navzgor in navzdol. Ozemlje, ki ga bomo izdelali tokrat, je lahko osnova za večje stvari. Oglejte si **http://udn.epicgames.com** in **www.planetunreal.com/hosted/editing.shtml** za več informacij o *UnrealEdu* in vodiče po vsem možnem.

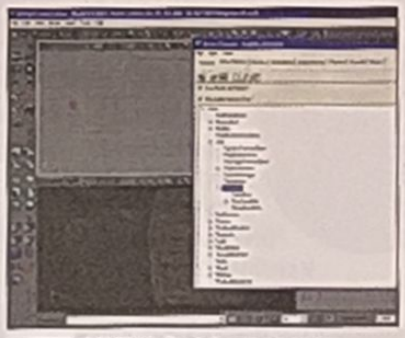
Ste pripravljeni? Prepričajte se, da je način renderiranja v pogledu Perspective nastavljen na Textured, tako da si lahko ogledate zemljišče, ki ga izdelujete. **PCF**



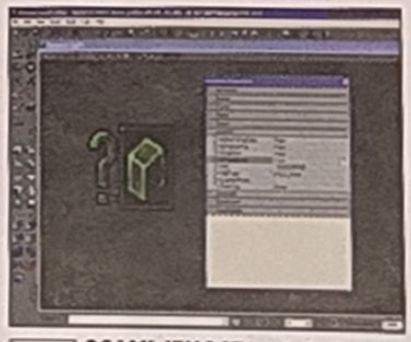
>>OBSEŽNE POKRAJINE Ustvarjanje pokrajin v dvanajstih preprostih korakih.



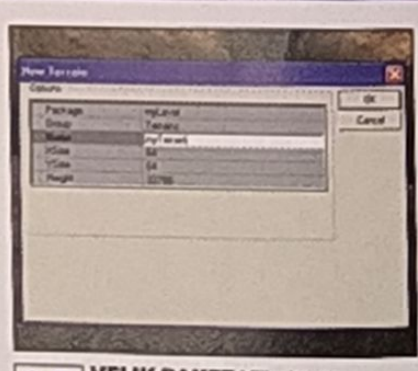
01 TORIŠČE Najprej potrebujete prostor. Ustvarite kamro, velikosti 4096 x 4096 x 4096 in ji dodajte abstraktno teksturo, ki vas ne bo motila.



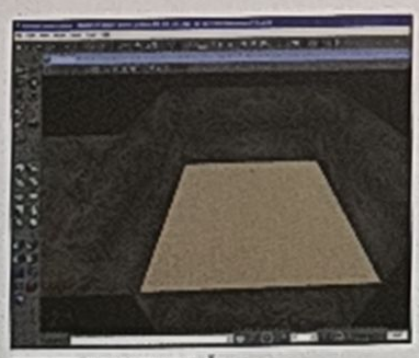
02 AKCIJA Sedaj potrebujete **ZoneInfo Actor**. Odprite **Actor Class Browser**, izberite **Info➡ZoneInfo**. V pogledu **Top** z desnim gumbom miške kliknite na središče sobe in izberite **Add ZoneInfo Here**.



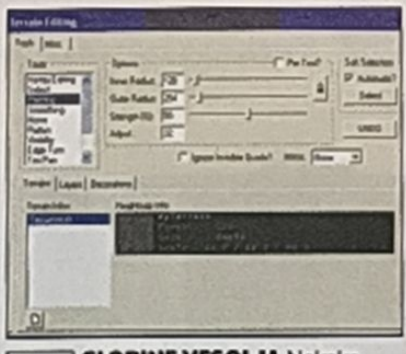
03 OSAMLJENOST Locirajte ikono **ZoneInfo.** Z desnim gumbom miške kliknite nanjo, izberite **ZoneInfo properties**. **ZoneInfo➡bTerrainZone** nastavitve na **True**, da jo deklarirate kot področje zemljišča.



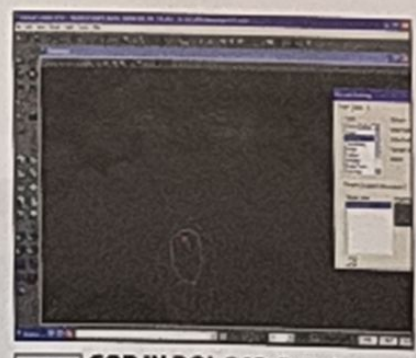
04 VELIK PAKET Kliknite na **Terrain Editing**, nato pa na ikono **New File** v spodnjem kotu Terrain Editorja. **Package** Nastavite na **MyPackage**, **Group** na **Terrain**, **Name** na **myTerrain**, **Xsize** in **Ysize** pa na **64**.



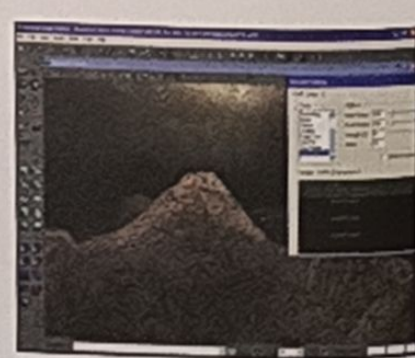
07 TEKSTURE Čas je za teksturiranje! V iskalniku izberite primerno teksturo, nato v Terrain Editorju izberite plast **Base**, kliknite z desnim gumbom in izberite **Set Texture From Current**. Z **Build All** ustvarite zemljišče.



08 GLOBINE VESOLJA Nekako ploščato, kaj? Ni problema: **myTerrain** v Terrain Editorju, naj bo označen, izberite orodje **Painting**, radij **Inner** in **Outer** nastavite na **128** in **256**, **Strength** pa na **50**.



09 GOR IN DOL S [Ctrl]+levim gumbom miške dvignete teren, s [Ctrl]+desnim gumbom miške pa ga spustite – vse skupaj pretvorite v maso oblik in krivulj. Preizkušajte tudi druga orodja.



10 URAVNOTEŽENJE Teksture izgledajo precej srhljivo, kajne? To lahko enostavno popravite. Preprosto izberite plast **Base**, nato pa **Tex Scale**. S kombinacijo [Ctrl] in gumbov miške nastavite teksture svojega zemljišča..

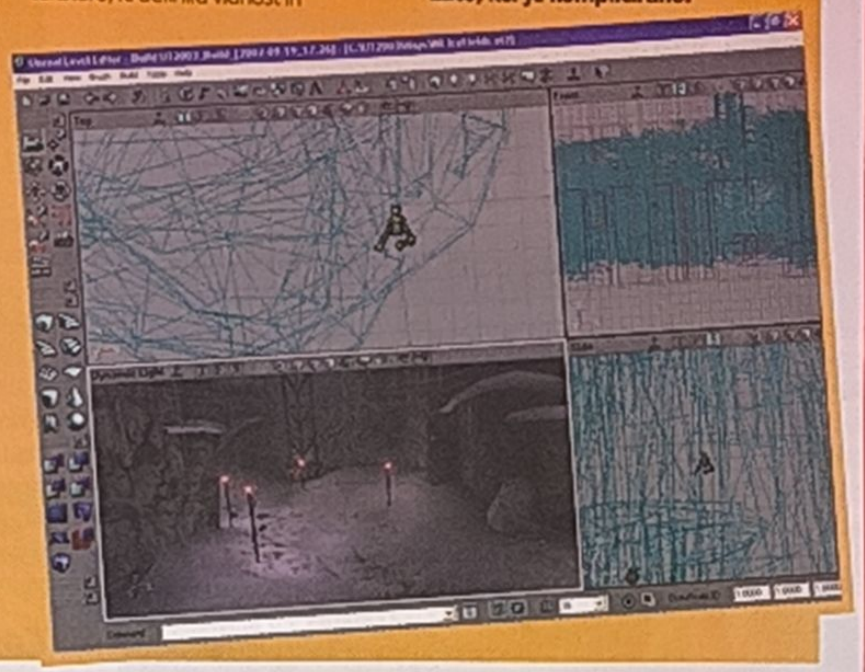
RAZLAGA ZEMLJIŠČA

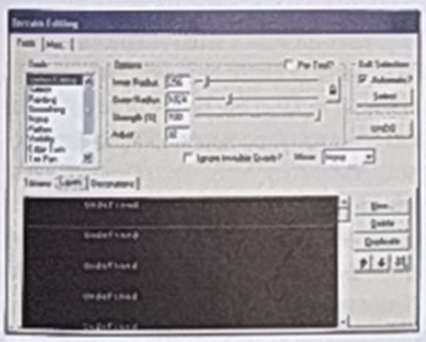
Ste zmedeni? Tukaj je hiter vodič po tem, kaj počnemo ta mesec.

Najprej bomo z **ZoneInfo Actor** *UnrealEd* dopovedali, da bomo na stopnji imeli zemljišče. Če tega ne storimo, naše ozemlje ne bo prepoznano. Vendar pa teren definira **TerrainInfo Actor**. Tega ustvarimo v **Terrain Editor**. Zakaj **Xsize** in **Ysize** nastavimo na 64? Ker je privzeti pomnoževalnik zemljišča 64 in ker želimo, da bo po velikosti ustrezalo naši sobi 64 x 64 = 4096. Če želite večje zemljišče, nastavite višje vrednosti.

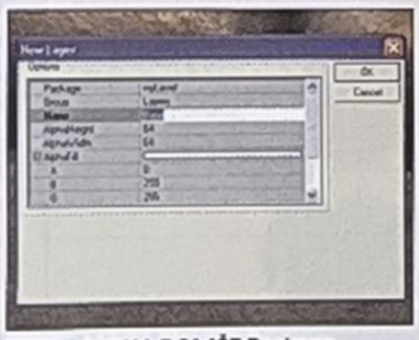
Sedaj pridemo do plasti. Osnovna plast zemljišča shrani teksture, ki definirajo njeno obliko – to poznamo tudi kot heightmap. **AlphaFill** definira vidnost ozemlja, ki je priročna, ko želite dodati teksture, kot je sneg, katerega želite le na vrhu gorovij. Vendar pa želimo videti celotno osnovno plast, zato smo jo naredili povsem netransparentno. Zakaj ustvarjanju oblik terena pravimo "slikanje"? Ker načeloma slikamo nevidno teksturo – heightmap. Ko z drugimi plastmi poskrbite za podrobnosti, narišete nevidno teksturo, ki definira vidnost in nevidnost plasti.

Izgleda kompliciran, vendar le zato, ker *je* kompliciran.



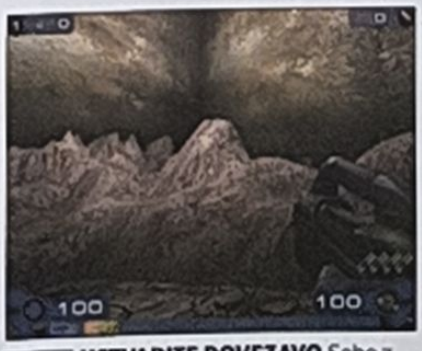


05 **OSNOVA** Čas je, da ustvarimo osnovno plast. Nazaj v **Terrain Editor**, izberite **TerrainInfo0**, kliknite na **Layers** in izberite prvo nedefinirano plast. Kliknite na **New**.



06 **ALPHA BOLJŠE** Package nastavite na **myLevel**, **Group** na **Layers** in **Name** na **Base**. **AlphaHeight** in **AlphaWidth** na **64**. Komponente **Red**, **Green** in **Blue** v **AlphaFill** na **255**.

11 **VEČ LUČI** Sedaj pa še osvetljevanje – veliko, saj je področje obsežno. Luči ustvarite po celotnem odru in nekoliko eksperimentirajte z barvami in dosegom.



12 **USTVARITE POVEZAVO** Sobo z zemljiščem povežite s preostankom stopnje. Za nastavitev višine terena premikajte majhno ikono v ortografskem pogledu. Sedaj stvar še preizkusite.

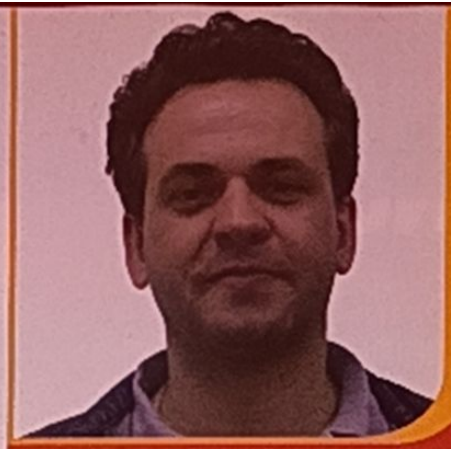
TRIKI & NASVETI

>>ZDRUŽEVANJE VIROV

PAKETI To je le terminologija *UnrealEda* za združevanje podobnih virov. S paketi tekstur smo se že ukvarjali v vodiču po **Texture Browser**.

ZAPOLNITE Vendar pa je tokratni paket, **myPackage** nekaj posebnega. Ne obstaja. V **myLevel** shranite vir in *UnrealEdu* boste dopovedali, naj ga vključi v mapo. To je zelo priročno za zmanjševanje navlake in vzdrževanje knjižnice v eni sami datoteki.

To je zadnji vodič, zato te prelestne gospodične nekaj časa ne boste videli.



Kako organizirati spodoben LAN party

Peter Bratanič o organizaciji igričarskih tekmovanj.

Kako izvesti spodoben LAN Party na sončni strani Alp? Vprašanje, ki me zasleduje in muči še kar nekaj časa. Odgovor so iskali tudi drugi, a so, kot izgleda, vsi opustili idejo. Z prijatelji smo zaradi slednjega sklenili ustanoviti društvo za razvoj informacijske kulture – OMNIUM in si za cilj zastavili izvedbo povprečnega LAN Partyja v svetovnem merilu. Kaj za mene pomeni povprečen LAN Party? Tekmovanje, na katerem bi lahko moči merilo okoli 250 ljudi in da bi najboljši med njimi odšli domov s povrnjenimi potnimi stroški in minimalno nagrado za vložen trud za pripravo in treninge na tako tekmovanje.

"Povprečen LAN party je tisti, na katerem bi se pomerilo 250 ljudi."

Kot eden od organizatorjev tekmovanj Lethal Lan se počutim kot na drugem planetu. Kjer koli se pojavimo s predstavitvijo ideje, nas gledajo, kot da smo padli z drugega sveta. Seveda je tudi v Sloveniji nekaj svetlih izjem, ki v tem vidijo prihodnost in so nam omogočili izvedbo štirih Lethal Lan tekmovanj do sedaj.

Na vseh teh tekmovanjih sem imel možnost opazovati obiskovalce, ki so prišli pogledat t.i. zasvojence in vsi so mi zatrdili, da tistega, kar so videli, niso pričakovali oziroma si niso znali niti predstavljati, da bi tako tekmovanje izgledalo tako, kot je. Slej ko prej bomo tudi Slovenci morali spoznati, da je igranje iger šport, ki je postal del našega bivanja.

No, mi bomo vztrajali v našem delu in upali, da bomo nekoč izvedli povprečen party tudi na sončni strani Alp.

PETER BRATANIČ
info@drustvo-omnium.si

MOD NOVICE

Razkrivamo najnovejše dogodke v skupnosti strojnih modifikatorjev.

JEDKANJE

Pleksi stranice za ohišja že poznate in najbrž ste že videli "lažne" jedkanice, ki jih prodajajo podjetja, kot je **Shatteredweb.com**. No, ta mesec smo imeli to srečo, da smo dobili v roke pošteno, lasersko jedkano pleksi stranico. **Xport1.com** je pričel s proizvodnjo laserskih jedkanic po naročilu, rezultate pa si lahko ogledate na **http://bit-tech.net/review/165**. Takšna stranica je odličen dodatek modernemu ohišju, ki ga nameravate izdelati.

PRELEPA VDOVA

Ni dvoma, da dela Coolermaster praktično najboljša ohišja, ki jih lahko dobite za svoj denar, zato bodo ljubitelji z navdušenjem pozdravili napoved prenove njihovih najuspešnejših linij, 201 in 210. Ohišje 201 Black Widow je posebna izdaja standardnega ohišja v novi, črni preobleki. Model 220 pa je prenovljen model 210, ki ima še vedno tista krasna vratca, ki so nas tako navdušila, povrhu vsega pa ga krasi še seksi logotip ATCS. In dobiti ga je mogoče tudi v rožnati.

DEŽELA LEGA

Očitno se je nekdo odločil, da bo namesto modelčkov iz Lego kock raje sestavljal ohišja. Fantje na http://burnoutpc.com so predstavili odličen članek o tem, kako so zgradili ohišje za PC iz Lego kock. Odlično izvedeno, a ne računajte na to, da bo vaš štiriletni mulc sestavil kaj podobnega za vas.

↘ EKSTREMNO PRILAGAJANJE

NAMIZNA ZAVIST

NA DISKU

Dovolite nam, da vam pokažemo, kako z *LiteStepom* predelati obraz Windows.

TRIKI & NASVETI

>>PRILAGODITEV LITESTEPA

TEMATIKE Najpreprostejši način za izdelavo lepega namizja v LiteStepu je, da z interneta snamete eno izmed tem.

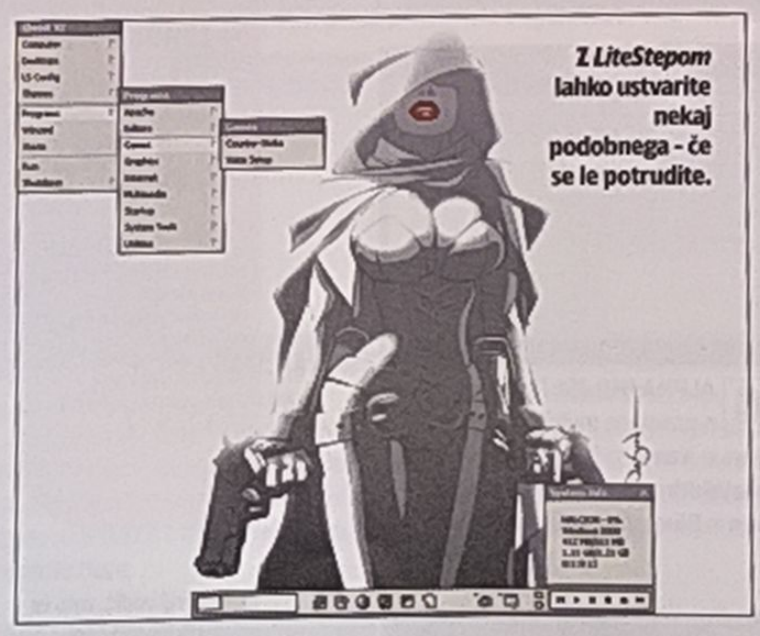
NAREDITE SAMI Če želite ustvariti svojo temo, morate urediti datoteko **Step.rc**, s katero lahko povsem prirejate program. Z desnim gumbom miške kliknite na namizje in nato izberite **Edit Config** v menuju *Litestep*.

Eden izmed nepričakovanih stranskih učinkov operacijskega sistema s slogom je, da je navdahnil ljudi z željo po ustvarjanju nečesa boljšega. Pred svilenimi dnevi Windows XP, smo se morali zadovoljiti z Windows 98 in ME. Čeprav sta ponujala izboljšave glede na predhodnike, pa je še vedno šlo za Windows 95 z dodatki. To so bili temni dnevi, ko smo na uporabnike Linuxa gledali z zavistjo. Vendar pa ni trajalo dolgo, preden so programerji izdelali drugačne uporabniške vmesnike, ki so sedeli na vrhu Windows in delali nekako tako kot Linux. V trenutku se je rodila skupnost modifikatorjev lupine operacijskega sistema. Pa je v obdobju Windows XP zanje še sploh kaj ostalo?

Dnevi slave

Leta 1999 je bila scena na vrhuncu. Zahvaljujoč internetu so se programi za zamenjevanje lupine širili kot gobe po dežju, ljudje pa so uživali v izdelovanju lepih preoblek, ki so namizje prelevile v umetnine.

Seveda so divjali spori, kateri program je najboljši – obstajal je minimalističen tabor, ki je favoriziral skoraj puritanski GeoShell, ki je večino funkcionalnosti namizja skril za menijem desnega klika miške in se je znebil dekadentnih namiznih ikon, na zaslonu pa pustil le plavajočo opravilno vrstico. Najnovejše posodobitve najdete na **www.geoshell.com**. Obstajala je celo lupina Talisman (**www.lighttek.com**), ki je povsem odpravila svobodnjaško naravo scene in za uporabo pričakovala denar. Vendar pa je bil najboljši majhen program z imenom *LiteStep*.



Z *LiteStepom* lahko ustvarite nekaj podobnega - če se le potrudite.

Čas je za Lite...

LiteStep LiteStep je pred leti napisal možakar z imenom Lonerunnr, kot vmesnik za Windows AfterStep (Linux GUI). Od takrat se je razvil v najbolj aktiven program v razvoju. Na žalost pa ga je izredno težko namestiti, saj za nastavitve zahteva veliko dela s tekstovnimi datotekami. Nadomestki lupin v sistemih Windows 9x delujejo tako, da vrstica **shell=explorer.exe** v datoteki system.ini kaže na novo lupino. Na Windows NT in XP je vse skupaj bolj zapleteno – za spremembo je potrebno veliko šarjenja po registru. Na srečo domača stran *LiteStep* (**www.LiteStep.net**) sedaj ponuja namestitveni program, ki za vas opravi vse spremembe, pa še odstranite ga brez težav.

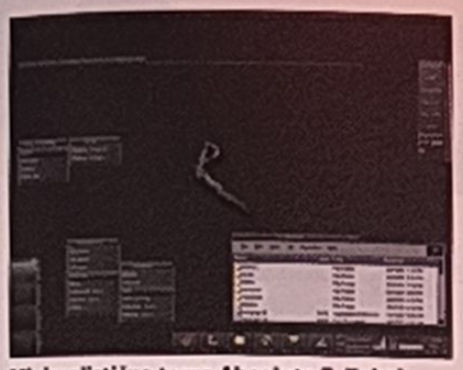
Eden od glavnih razlogov, da se je menjava lupine tako prijela, je ta, da so bili Windows 98 počasni na tipičnih PC-jih iz leta 1999 in zamenjave lupine so bile dosti manj napihnjene in zato hitrejše. Vendar pa so današnji PC-ji tako hitri in Windows XP tako elastični, da le še peščica najbolj zagrizenih uporabnikov uporablja zamenjave lupine.

Nekaj znancev smo povprašali, če jih je

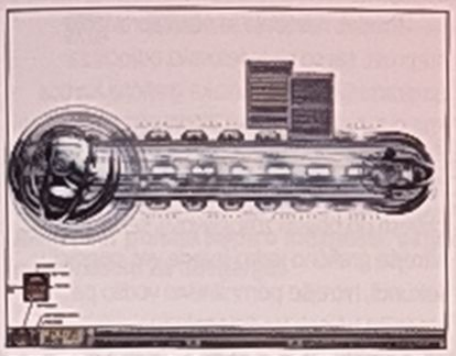
KAJ ŠE OSTANE LITESTEPU?

Je *LiteStep* smiselno uporabljati z Windows XP?

Podžgani z novinarsko radovednostjo, smo se odločili *LiteSptep* pognati na stroju z XP, samo zato, da bi si ogledali, kako deluje najnovejša različica. Poslavljanje od Windows je vedno srhljivo, vendar smo bili nad namestitvijo *LiteStepa* navdušeni. Zaznal je, da uporabljamo Windows XP in nam dal izbiro privzete lupine za trenutnega ali vse uporabnike, najpomembneje pa je, da ponuja možnost odstranjevanja. Med namestitvijo se je potrudil pri izbiri spletnih brskalnikov, odjemalcev za elektronsko pošto in pregledovalnikov grafičnih datotek. Po ponovnem zagonu smo dobili nekaj sporočil o napakah za datoteke DLL, ki jih je bilo potrebno posodobiti, vendar je vse delovalo tudi brez tega. V standardni različici *LiteStepa* je na voljo le tema Simplicity, zato nas ob ponovnem zagonu ni pričakal veličasten pogled, vendar iz **lsthemes.com** zlahka snamete druge teme. Na našem računalniku z 1,3 GHz nismo opazili nobene razlike v hitrosti. Na koncu je bilo, kot da bi srečali starega sošolca in ugotovili, da nimata več dosti skupnega.



Minimalistična tema Absolute E. Zakaj Windows XP tega ne zmorejo?



Odkrili boste nekaj nevdušujočih namizij, ustvarjenih z *LiteStepom*. Pa so umetnine?

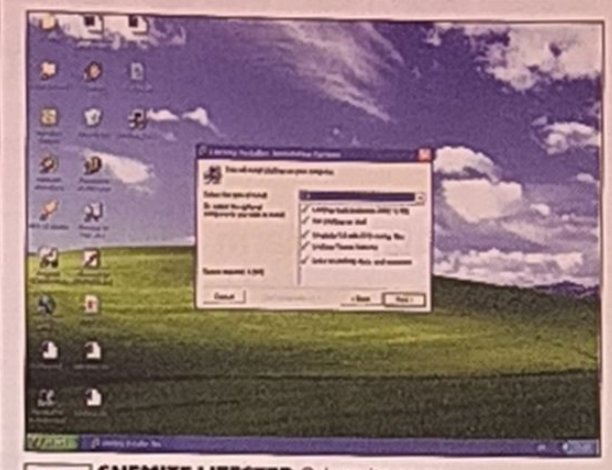
kdo uporabljal in eden od odgovorov je bil še posebej tipičen: "Ne uporabljam je več, vendar je še vedno nameščena na mojem računalniku. Če vam je dolgočasen izgled Windows 98 povzročal muke, je bila stvar odlična. Tudi lupine z vdelanim predvajalnikom MP3 so odlična izbira, vendar na računalniku z Windows XP ne pomenijo dosti, v primerjavi z Win 98 pa so vsaj zanimivi. Moj nasvet je, da *LiteStep* uporabite le na starem računalniku, ki je grd kot hudič."

Kaže da je Microsoft z Windows XP zatrl še eno področje računalniške kreativnosti, kateri je kazala svetla prihodnost. Vendar še ni vsega konec. *LiteStep* je bolj nastavljiv kot Windows XP in zlorabi manj virov. Če si ogledate strani, kot je **www.lsthemes.com**, boste videli nekaj lepih stvaritev, ustvarjenih z *LiteStepom*. Če imate star PC z Windows 98, si program povsem resno oglejte.

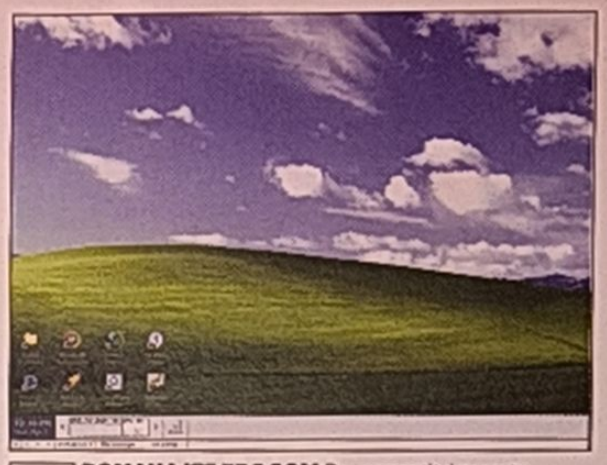
PCF

>>KORAK ZA KORAKOM

Namestitev in uporaba *LiteStepa*.

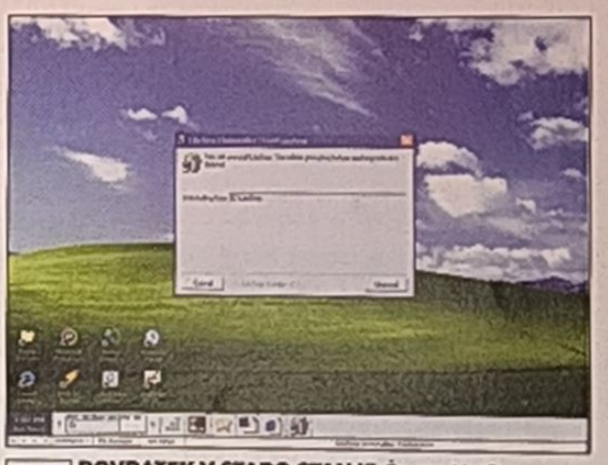


01 **SNEMITE LITESTEP** Odpravite se na **www.LiteStep.net** in kliknite na povezavo **download**. Nato se odpravite na stran za namestitev. Pred tem skrbno preberite potrebne informacije.



02 **POMAHAJTE ZBOGOM** Po namestitvi morate računalnik ponovno zagnati. Po tem boste našli novo opravilno vrstico. Če z desnim gumbom miške kliknete na zaslon, dobite dostop do nekdanjega menija Start.

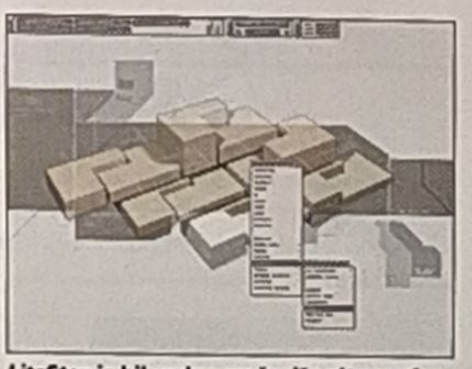
03 **SPREMENITE TEMO** Za dostop do upravitelja tem z desnim gumbom kliknite na namizje in izberite meni ***LiteStep***, nato pa **Change Theme.**



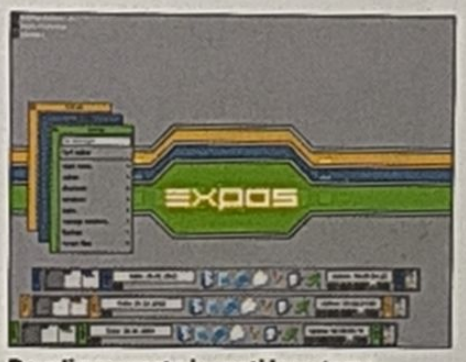
04 **POVRATEK V STARO STANJE** Če vas *LiteStep* utruja, nikar ne skrbite. Z desnim gumbom miške preprosto kliknite na namizje in izberite **Programs➡LiteStep ➡Uninstall LiteStep**.

"Ljudje so bili navdušeni nad izdelovanjem novih namizij"

To pa je že veliko bolje. Namizne teme, kot je ISP, so razlog, da je namestitev *LiteStepa* vredna greha.



***LiteStep* je bil vedno srečnejša alternativa dolgočasnemu Windows 98.**



Dovolj preprosto je sneti lepo temo, vendar v Windows XP ne pričakujte boljših zmogljivosti.

SPLETNE STRANI

www.shellcity.net
Velika vrata do nadomestkov lupin.

www.LiteStep.net
Domača stran LiteStepa.

http://shellfront.org
Kraj za novice.

www.kephra.com.au
Ponuja nekaj lepih tem za LiteStep.

www.lsthemes.com
Pravi kraj za Litestep.

↘ GRAFIČNE KARTICE

STROJNE IZBOLJŠAVE

NA DISKU

TRIKI & NASVETI

>>TAKTI

KATERE NASTAVITVE? Verjetno vas zanima, kako daleč lahko gre grafična kartica in katere nastavitve delujejo pri vaši grafični kartici. Žal pa vam ne moremo postreči z magičnimi številkami, ki bodo delovale z vsako kartico. Celo če najdete nekoga z enako grafično kartico istega izdelovalca, to ne pomeni, da lahko preprosto nastavite iste vrednosti.

PREVIDNO Najboljša pot je, da pri navijanju svoje kartice ne pozabite na izkušnje drugih uporabnikov, vedno pa bodite previdni.

Nadenite si azbestne hlače – grafične kartice bomo navili do samih meja vzdržljivosti.

V *UT2003* hitro pogledate izza ogla in se prepričate, da je pot prosta, preden jo ucvrete čez dvorišče. Žal pa vas nasprotniki z lightning gunom sesujejo v trenutku, ko pogledate izza kritja in do trenutka, ko ste ponovno pri življenju, je vsega že konec, vaša stran pa je izgubila. Če bi bila vaša zaslonska ločljivost nekoliko višja, bi morilca opazili med sencami.

Seveda je hitrost pomembna, vendar velja isto tudi za ločljivost in ker sta obe odvisni od grafične kartice, je ponavadi eno potrebno kompenzirati z drugim. Vendar pa res ni potrebno, da je tako. Z nekaj nastavitvami boste lahko zvišali ločljivost in obenem obdržali hitrost. Kako je kaj takega sploh mogoče? Seveda, zahvaljujoč navijanju.

Alarm, alarm

Pričeti bi morali z besedami o nevarnostih navijanja, vendar so le-te običajno pretirane. Za razumevanje resničnih tveganj se splača terno bolje poznati, zato si oglejte okvir "Vsi so ustvarjeni enako".

Največja nevarnost pri navijanju je, da bi preveč zvišali frekvenco in uničili grafični procesor. Čeprav je kaj takšnega težko doseči in se je temu tveganju mogoče izogniti že z malce previdnosti, pa si je opozorilo vredno zapomniti. Še na en način lahko uspešno ubijete grafično kartico, in sicer s pretiranim višanjem pomnilniškega takta. Seveda pa navijanje razveljavi garancijo, zato je po podvajanju hitrosti nikar ne poskušajte vrniti proizvajalcu – vedeli bodo, v katerem grmu tiči zajec.

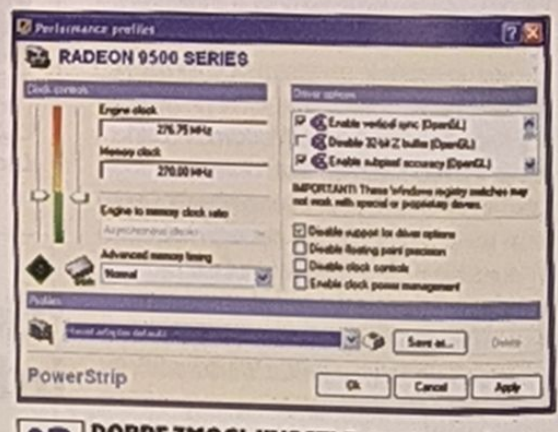
Proces navijanja je pravzaprav zelo preprost, saj so se izdelovalci odločili za programirljive takte. Vsaka grafična kartica ima dva neodvisno krmiljena takta, enega za grafično jedro in enega za pomnilnik. Povišanje vsaj enega od obeh bi moralo privesti do boljših zmogljivosti, saj lahko hitrejše grafično jedro izvede več operacij v sekundi, hitrejše pomnilniško vodilo pa zmanjša učinek tradicionalnega pomnilniškega ozkega grla. Višanje obeh vrednosti pa ima za rezultat splošno zvišanje zmogljivosti.

Na voljo je obilica programov, ki omogočajo navijanje grafične kartice,

>>HITREJE, MUCKA Pospeševanje vaše 3D kartice je preprosto, ko veste, kako to storiti.

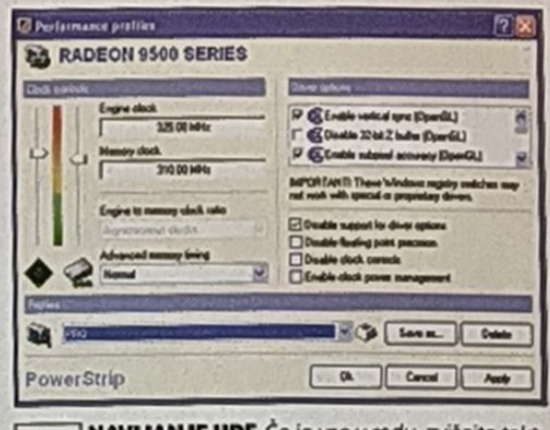
01 PRIMERJAVA IN RAZLIKE Kot pri katerem koli nastavljanju, morate pričeti s testiranjem sistema, tako da imate osnovo, s katero lahko primerjate navijanje.

02 MOČ DOBREGA Če tega še niste storili, s tokratnega ploščka namestite *PowerStrip*. Do možnosti *PowerStripa* lahko dostopate preko ikone v sistemskem pladnju.

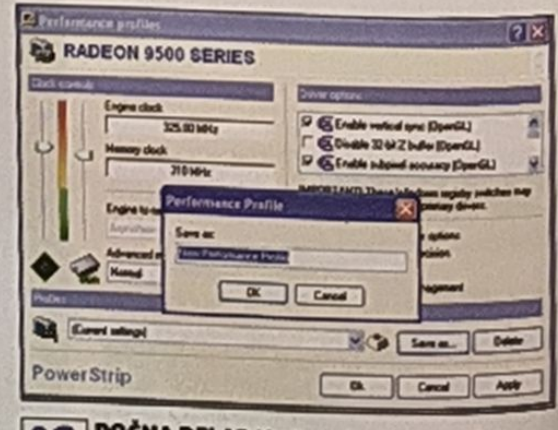


03 DOBRE ZMOGLJIVOSTI Z desnim gumbom miške kliknete na ***PowerStripovo*** ikono in izberete **Performance profiles ➡ Configure**. S tem se bo odprl glavni zaslon za navijanje.

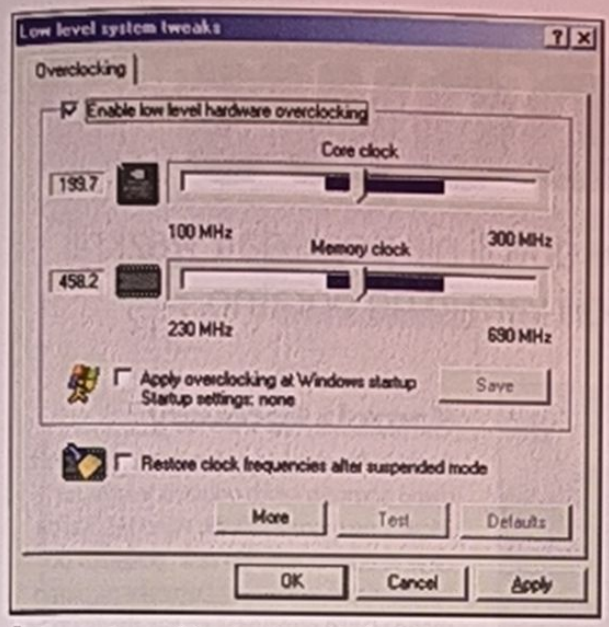
04 NA DRČI Drsnik za **graphics clock** zvišajte za 10 MHz. Uveljavite spremembe in s programom za merjenje preverite stabilnost sistema.

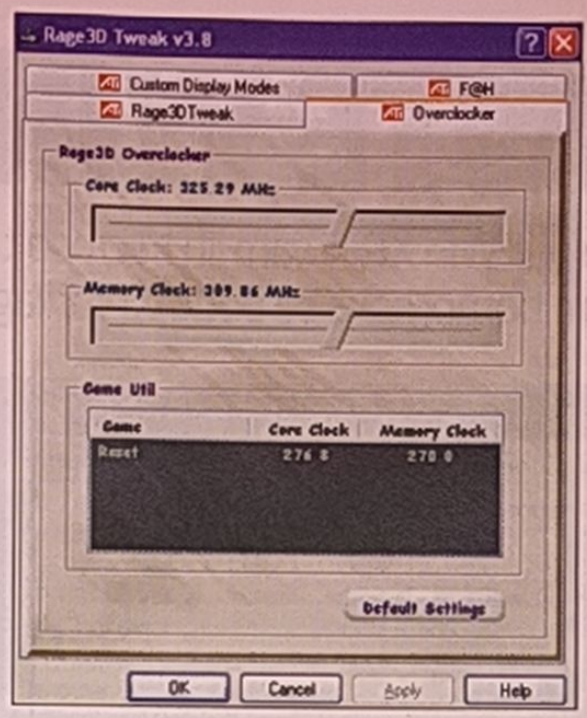


05 NAVIJANJE URE Če je vse v redu, zvišajte takt za enako vrednost in testirajte. Proces ponovite in ko boste zadovoljni, se posvetite **memory clocku**.



06 ROČNA DELA? Kartice ni potrebno ročno navijati, temveč lahko shranite svoje nastavitve in pozneje do njih dostopite preko ikone v sistemskem pladnju.





Če ima vaša grafična kartica nVidiin čip, potem *RivaTuner* ponuja kopico možnosti, vključno s potencialom za navijanje.

medtem ko drugi omogočajo dostop do bolj eksotičnih funkcij. Morda je najbolj uporabljan EnTechov *PowerStrip* (**www.entechtaiwan.com**). Ta deluje s praktično katero koli kartico in je zelo uporabno orodje, tudi če vas navijanje ne zanima. Če imate nVidiino kartico, potem je *RivaTuner* (**www.guru3d.com/files/rivatuner**) odlično orodje, medtem ko naj ATi-jevi privrženci obiščejo *Rage3D* (**www.rage3d.com/r3dtweak**).

Vse je lepo

Kaj vam torej preprečuje, da taktov ne navijete do najvišje vrednosti? Preprost odgovor je: vročina. Toplota je zlo sodobnega računalništva in cela kopica podjetij se ukvarja s hlajenjem računalnikov. Ko pride do navijanja, je vročina faktor, ki vaši kartici preprečuje velikanski skok. Preprosta rešitev je uporaba tradicionalnih hladilnih dodatkov.

Čeprav grafične kartice ne ponujajo enakih toplotnih senzorjev kot osnovne plošče, pa obstajajo zanesljivi indikatorji, da ste pretiravali pri navijanju. Pri merjenju bi morali opaziti popačenja, ki segajo od neteksturiranih objektov do serij pik na zaslonu. Če torej vidite kar koli nenavadnega, je varna odločitev, da nekoliko zmanjšate takt, dokler ne izboljšate hlajenja.

Uporabniki ATi-jevih grafičnih procesorjev naj pograbijo orodje *Rage3D*, da odklenejo moč svoje kartice.

PCF

PRVI PROTIVIRUSNI PROGRAM

V SLOVENŠČINI

panda Antivirus Titanium

Popolna zaščita za vaš računalnik

- Popolnoma avtomatične posodobitve
- Maksimalna hitrost, minimalna poraba sredstev
- Napredna antivirusna tehnologija
- Namesti in pozabi
- Slovenski jezik (v celoti, vključno s pomočjo in FAQ)

NOVO

Ribera d.o.o. • (07) 3461-020
www.ribera.si • ribera@ribera.si

www.pandasoftware.com/titanium

VSI SO USTVARJENI ENAKI

Čip na vaši grafični kartici je lahko prevarant.

Ko podjetja izdelujejo grafične čipe, jih sortirajo, ko ti pridejo iz proizvodnega traku. Čeprav podjetja vedo, kako hitro naj bi tekli njihovi čipi, nekateri tega ne zmorejo. To je lahko iz več razlogov, kot so majhne napake v proizvodnem procesu ali specifične napake za določeno proizvodno serijo. Lahko je tudi zaradi določene lokacije čipa na rezini. Tako lahko čipi iz ene same serije delujejo pri različnih taktih.

Seveda ne obstaja tržišče za stotine grafičnih kartic z različnimi takti, zato se uporabljajo le nekateri takti in ti definirajo sortiranje čipov. Če čipu torej za megaherc ali dva ne uspe doseči najvišje vrednosti, ga deklarirajo kot počasnejšega (pa četudi je med procesorjema razlika 500 MHz).

To postane še bolj zanimivo, ko odkrijete, da se počasnejši čipi bolje prodajajo in izdelovalci čipe odškrnejo pri proizvodnji hitrejših. Četudi je deklariran takt vaše kartice 275 MHz in je iz družine, kjer naslednji čip deluje na taktu 325 MHz, imate na kartici morda hitrejši čip. Seveda ni metode, da bi to zanesljivo odkrili – no, vsaj ne brez navijanja.

Iz sveta modov

Fran Lhotka o najnovejših dognanjih v svetu hlajenja PC-jev.

Močna konkurenca velikanov (AMD/Intel in ATi/nVIDIA) prinaša vedno boljše izdelke, a hkrati odpira vprašanje, kako dobro, tiho in poceni hladiti nove "ljubimce". Tako smo priče skoraj vsakodnevnemu pojavu novih tehnologij na tem področju.

Delovanje Heat Pipe (vroče cevi) nam je že znano, predvsem po implementaciji v prenosnikih. Tehnologija vroče cevi je enostavna, proizvodnja pa cenovno privlačna. Vročo cev sestavljajo zaprta posoda/cev, tekočina in porozni material, ki predstavlja membrano znotraj cevi kjer je tekočina pod pritiskom, ki pri segrevanju spodnjega dela cevi zavre, recimo že pri 30 stopinjah. Tekočina se pretvori v paro, ki gre po središču cevi proti zgornjemu, hladnejšemu delu cevi, kjer se hladi, ponovno pretvarja v tekočino in spušča v spodnji del cevi.

V trgovinah dobite zelo dobre hladilnike in celo druge izdelke (kartica Sapphire 9700 Pro UE), ki uporabljajo tehnologijo vroče cevi. Verjetno se sliši neresno, da je Radeon 9700 pasivno hlajen, pa vendar dosega boljše rezultate, kot tekmeci z aktivnim hlajenjem.

Na podlagi podobne tehnologije, je prof. Issam Mudawar razvil vodno hlajenje z dvema vertikalnima paralelnima cevema, ki vsebujeta dielektrično tekočino. Pri tem ima celotni sistem okrog 5,7-krat boljšo zmogljivost pri odvajanju toplote, kot pri vodnem sistemu s črpalko. Dodatna prednost je odsotnost črpalke, s čimer sistem postane zanesljivejši.

Tudi vse več proizvajalcev komponent se je začelo ukvarjati s proizvodnjo sistemov za vodno hlajenje. Proizvajalec vrhunskih modulov DDR DRAM, Corsair, je napovedal nov sistem vodnega hlajenja Hydrocool200, ki izkorišča tehnologijo podjetja Delphi Thermal Systems, šlo pa bo za zunanjo enoto za vodno hlajenje računalnikov z močjo odvajanja toplote do 200 W. Pri Corsairu pričakujejo, da bo izdelek v vrhu sistemov vodnih hlajenj.

Povečuje pa se tudi število podjetij, specializiranih za modificiranje. Novosti na tem področju nam prinaša Revoltec. Izdelki, kot so UV aktivni ventilator z UV hladno katodo, laserske diode različnih barv in zaščitne mrežice motivov, kot je npr. Unreal, napovedujejo začetek PC moding revolucije na slovenskem trgu. Več informacij na **www.cool-pc.org**.

MAG. FRAN LHOTKA, COOL-PC
www.cool-pc.org

↘ POPOLN DOSTOP

DODELAJTE WINDOWS

TEŽAVNOST

POTREBEN ČAS 20 MINUT

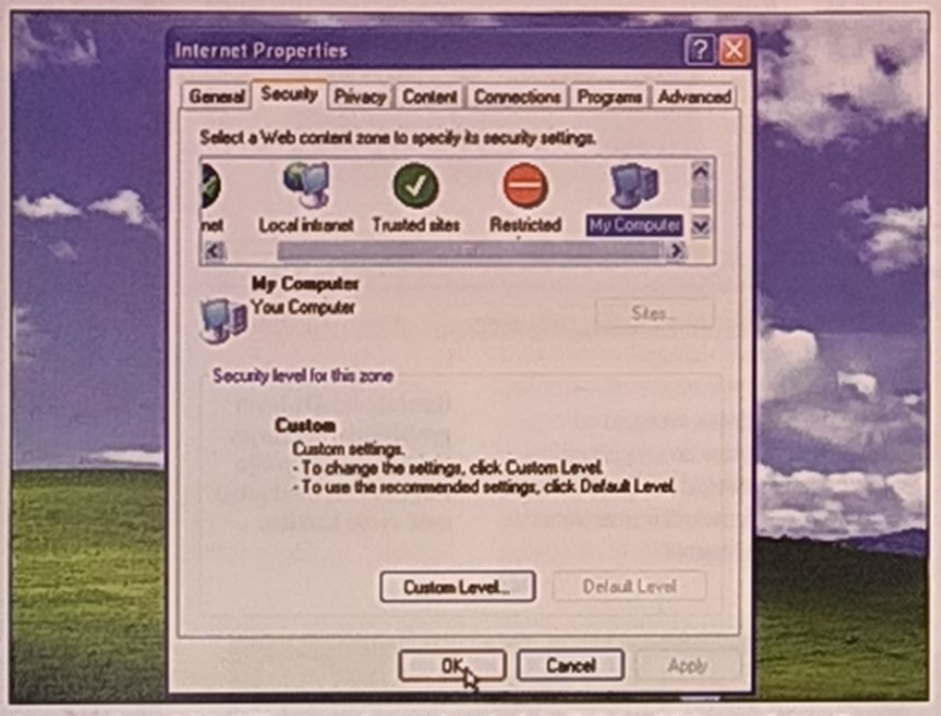
So deli Win XP, ki vam jih Microsoft ne dovoli niti pogledati. Razkrili vam bomo, kako se bodo XP prilagodili vam in ne obratno...

TRIKI & NASVETI

>>IŠČITE VSE DATOTEKE

TEŽAVA Windows XP imajo eno nadležno lastnost in to je, da išče je po znanih vrstah datotek. Če ste torej pravkar sneli datoteko z neregistrirano končnico, je z orodjem Search ne boste mogli najti. Kakšna sramota.

REŠITEV Na srečo lahko XP s preprosto dodelavo registra prisilite v razširitev iskanja: pojdite na HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\ContentIndex. Dvokliknite na FilterFilesWithUnknownExtension in vrednost iz 0 spremenite v 1.



Po nastavljanju lahko kliknete na Custom Level... in trdi disk zaščitite pred napadi.

Prepričani smo, da ima Microsoft svoje razloge, vendar nam morate oprostiti, če ne delimo njegovih želja po nadzoru vsakega vidika vašega računalniškega življenja. Tukaj je kaveljc: Windows XP so oblikovani tako, da postanejo moteči, če poskušate kopati nekoliko globlje. Zakaj naj išče le datoteke, ki jih želi? In zakaj z konzolo Recovery ni mogoče dostopati do vseh map na trdem disku? In ko smo že pri tem, zakaj vam Microsoft preprečuje zavarovati trdi disk, ko pa se tako trudi izboljšati *Internet Explorer*?

Ne skrbite, ta mesec vam bomo prikazali, kako lahko dostopite do vseh delov sistema, ki jih želi Microsoft skriti pred vami.

Konzola Recovery

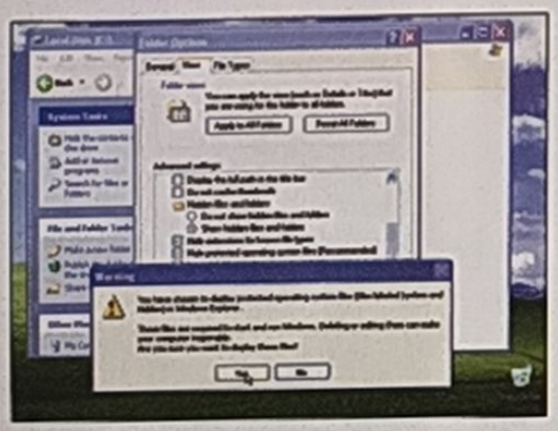
Konzola Recovery je oblikovana zato, da bi z njeno pomočjo lahko odpravili težave, ko nikakor ne morete naložiti Windows. Kaj pa če je to edini dostop do vaših podatkov po katastrofalnem sesutju? Datoteke pa bomo menda lahko prekopirali na kak medij Zip ali na disketo, kajne?

Napaka. Konzola Recovery vas omeji na korensko mapo trenutnega pogona, mape Windows, pogona CD ali DVD in mape CMDCON – kar pa ni veliko, če so vaši osebni dokumenti shranjeni v mapi My Documents.

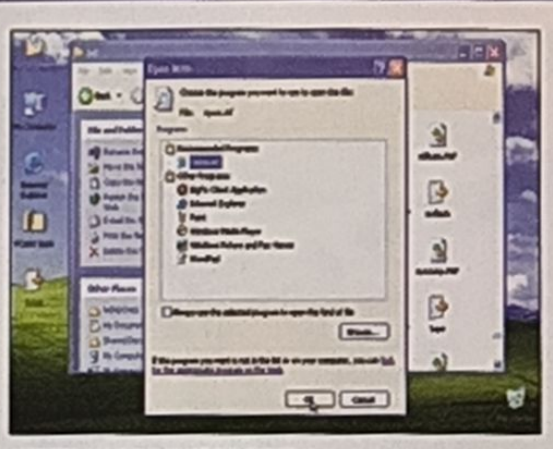
No, Microsoftovci so poskrbeli za ukaz SET, s katerim dobite dostop do celotnega sistema, pa še podatke lahko skopirate na odstranljiv pogon in uporabljate "sildcarde" (kar je božja mast, če morate iz ene same mape skopirati desetine datotek). Vendar pa slavospevi utihnejo, takoj ko ugotovite, da je ukaz SET onemogočen in da morate za to, da bi ga omogočili, naložiti Windows.

Tukaj je namig: medtem ko vaš sistem deluje, naložite Windows in sledite vodiču na naslednji strani, da omogočite ukaz SET. Nekoč vam bo to morda rešilo kožo. Za podrobnosti o samem ukazu SET, v **konzoli Recovery** vtipkajte `SET /?` in pritisnite [Enter].

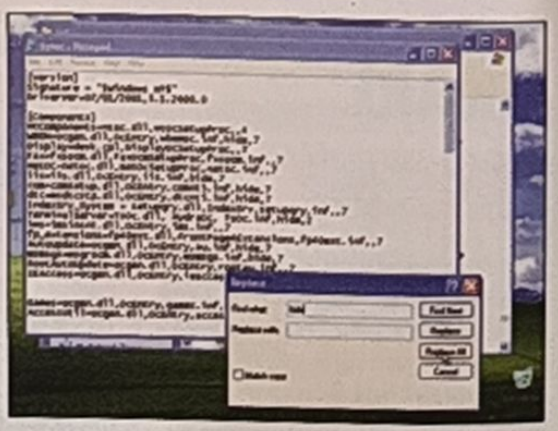
>>ODKLENITE NOTRANJE SVETIŠČE XP Oglejte si vse komponente Windows.



01 **SKRITO** XP skriva nekatere komponente iz čarovnika Windows Components Wizard, vendar jih lahko z nekaj predelavami prikažete. Odprite **My Computer**, izberite **Tools➡Folder Options** in se prepričajte, da lahko vidite skrite in zaščitene datoteke.



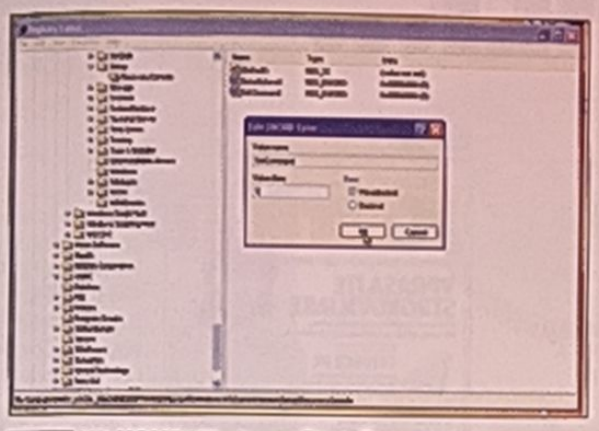
02 **ODPRITE SYSOC.INF** Odprite mapo **Windows\Inf** in poiščite datoteko **sysoc.inf**. Kopijo povlecite na namizje (držite tipko [Ctrl]), nato pa z desnim gumbom kliknite na izvirnik, izberite **Open with...** in izberite **Notepad**.



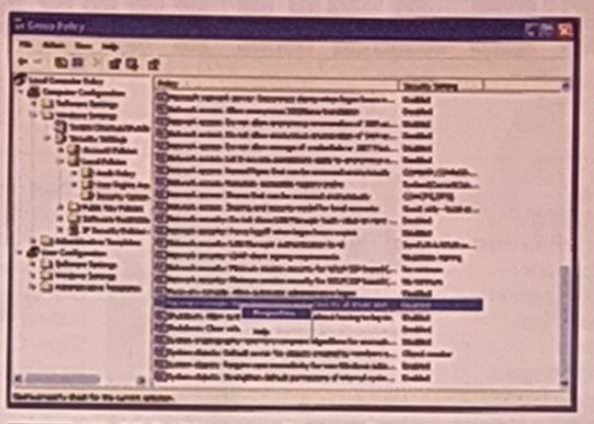
03 **RAZKRITO** Skrite komponente imajo ob sebi postavko "hide" – izberite **Edit➡Replace**. Pod **Find what** vnesite `hide`, **Replace with** naj ostane prazen in kliknite na **Replace All**. Shranite datoteko in ko boste naslednjič kliknili na **Add/Remove Windows Components**, boste videli vse.

>>DOSTOP DO KONZOLE RECOVERY

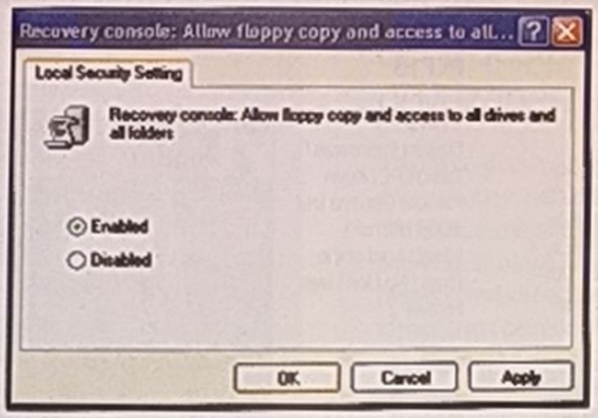
Nekega dne vam bi to znalo rešiti podatke.



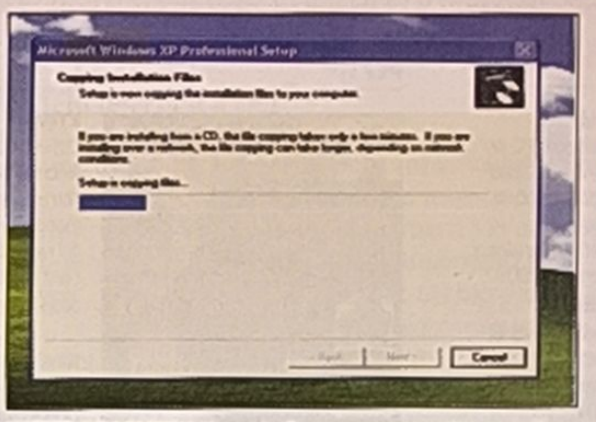
01 **XP HOME** Kliknite na **Start, Run**, vtipkajte `regedit` in kliknite na **OK**. Sedaj poiščite **HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows NT\CurrentVersion\Setup\RecoveryConsole**. Dvokliknite na vrednost **SetCommand** in jo spremenite v `1`.



02 **XP PRO** Kliknite na **Start -> Run**, vtipkajte `gpedit.msc` in kliknite na **OK**. Odprite mape **Computer Configuration\Windows Settings\Security Settings\Local Policies\Security Options**. Pomaknite se do **Recovery console: Allow floppy copy...** Kliknite z desnim



03 **BREZ GESLA** Izberite **Enable** in kliknite na **OK**. Z desnim klikom na **Recover console: Allow automatic administrative logon**, izbiro **Properties** in **Enable** onemogočite potrebo po geslu. Ko zaključite, kliknite na **OK** in zaprite **Group Policy Editor**.

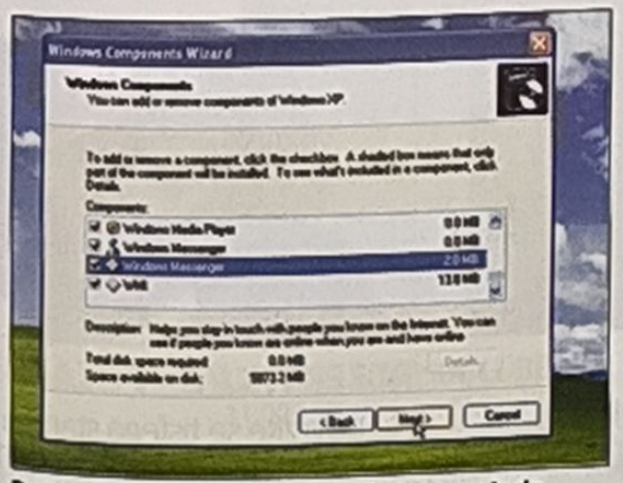


04 **RECOVERY** Konzolo Recovery namestite na trdi disk in jo dodajte kot zagonsko možnost – vstavite XP CD, kliknite na **Start -> Run**, vtipkajte `D:\I386\winnt32.exe /cmdcons` in kliknite na **OK**. Sledite navodilom in pri nadgradnji datotek pritisnite [Esc].

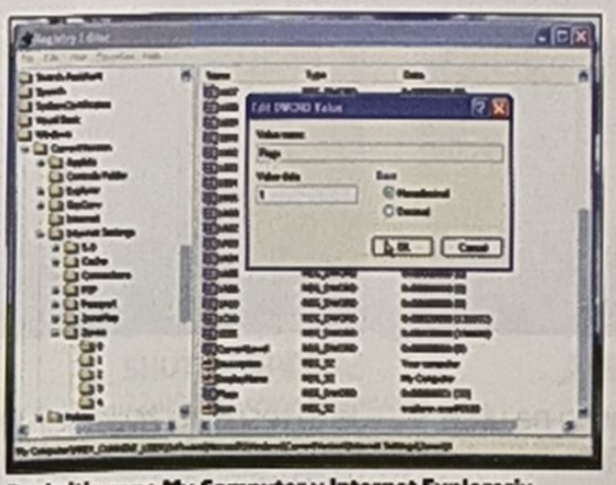
Čas za integracijo

Vsakdo, ki je že obiskal ježiček Security v *Internet Explorerju* (**Tools➡Internet Options**) ve, da z "zonami" *IE* ščiti pred potencialno nevarnimi objekti, kot so kontrolniki *JavaScript* in *ActiveX*, vdelani v spletne strani. To je vse lepo in prav, dokler drugim uporabnikom onemogočate zagon potencialno katastrofalnih objektov, kaj pa druge možnosti? Na primer, ko kdo neposredno iz trdega diska poskuša zagnati dokument HTML, ki vsebuje vdelan objekt?

V *Internet Explorerju* lahko odklenete skrito peto varnostno zono z imenom **My Computer**, ki se nanaša na objekte, naložene s trdega diska. Ponovno odprite **Regedit** in poiščite ključ **HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\InternetSettings\Zones\0**. Poiščite podključ **Flags** v bližini dna zaslona. Dvokliknite nanj in privzeto vrednost 21 spremenite v 1 (prepričajte se, da je izbran decimalni sistem). Do zone boste lahko neposredno dostopali, drugače pa se odjavite in ponovno poženite Windows. **PCF**



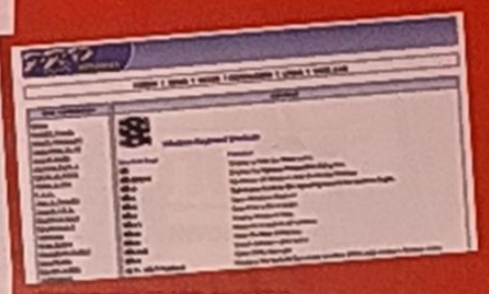
Dostopajte do vseh komponent Windows, ne le do tistih, ki jih dopušča Microsoft.



Razkritje zone My Computer v Internet Explorerju zahteva preprost popravek registra.

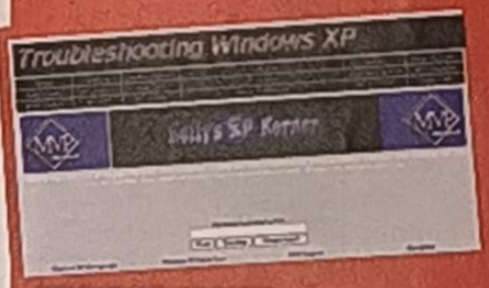
Viri na internetu

Iščete še več trikov in namigov? Preverite naslednje tri strani.



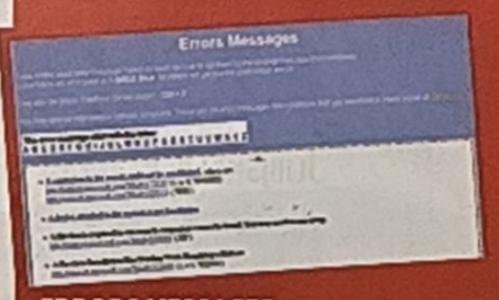
WINDOWS XP MANIA
WWW.BODY.WINDOWSPRO.NET

Ima nov dom (s korporacijskim zvenom), vendar XP Mania pod eno streho še vedno združuje kopico uporabnih informacij. Med omembe vredne vključujemo *PowerToys 2*, nekaj namigov za *IE6*, razlago XP servisov in opis napak STOP. Oh, in če prvič nadgrajujete na XP, je na voljo vodič, ki pokriva vse potencialne možnosti, nadgradnje, zagonske možnosti in čisto namestitev.



KELLY'S XP KORNER
WWW.KELLYS-KORNER-XP.COM

Kopica uporabnih nasvetov za vse dele Windows, ki jih uporabljate, kot je Messenger (bi ga radi preizkusili? Kelly ima odgovor), register in abecedno kazalo po napakah. Ponujajo nekaj odličnih razdelkov, kot je XP Drivers s povezavami na domače strani proizvajalcev. Ni lepa in tudi dobro organizirana ne, vendar želenega ne boste dolgo iskali.



ERRORS MESSAGES
WWW.GENERATION.NET/čHLEBOEUF/MESSAGES.HTM

Je tako preprosto, da res ne vemo, zakaj tega ni storil že Microsoft. To stran sestavlja seznam 150 sporočil o napakah. Sam po sebi sicer ni nič presunljivega, vse dokler ne vidite, da je seznam razvrščen po abecedi. Ko boste naslednjič zagledali sporočilo o napaki, najprej obiščite to stran in poglejte, ali je na voljo hiter popravek in se šele nato odpravite naprej.

Preverite *PCF* forum na
www.pcformatslo.net/forum

↘ ZAPOLNITE LUKNJE

KAJ STE ZAMUDILI...

CD ALI DVD IZDAJA

PCF15

V reviji
Širokopasovne povezave / Supertest grafičnih kartic / Inteligentni zasloni / Resnica o igrah

Na disku
4 celotni programi: Complete Internet CleanUp Pro, Multiple Image Resizer, Incontrol Homeguard 2.2, Steganos Password Manager / 2 celotni igri: Micro Flight 2, Virtual Sailor 4

PCF14

V reviji
Prihodnost PC-ja / Supertest enot za skladiščenje podatkov / Zvok na vašem PC-ju (nasveti) / Opis Raven Shield / Opis TOCA Race Driver / Ray Kurzweil

Na disku
Celoten program Rave eJay / Celoten program Advanced Uninstaller 2 / Celotna igra World Empire

PCF13

V reviji
Strokovnjaki svetujejo glede tehničnih težav / Test GeForce FX / Top 100 SLO spleta / Supertest matičnih plošč / Opis Splinter Cell / Opis Unreal II

Na disku
Celoten program Audio Converter / Celoten program Animator DV / Celoten program Microscope 8 / Hitman 2

PCF12

V reviji
Modifikacije PC-jev/ Nosljivi računalniki/ Supertest zvočnih kartic/ Hlajenje računalnika/ Kaj prinaša 2003?

Na disku
Deneba Canvas 6/ Celotna igra American Army 1.5 (DVD)/ WinOptimizer 2000/ Xara Webstyle 2/ 2,5 Gb demo iger in dodatkov (DVD)

PCF11

V reviji
Digitalni dom / Avtomatizirajte svoj dom /Supertest LCD monitorjev / Bojišče prihodnosti / Simcity 4 / Test tipkovnic / Obvladajte OpenOffice

Na disku
Celoten HipHop eJay / OpenOffice 1.0 SLO / Celoten Microscope 8 / HS Cleandisk Pro / Warcraft III / Photoshop Elements 2.0

PCF10

V reviji
Digitalni fotoaparati / Tablični PC / Kevin Mitnick / Oprema leta 2003 / Filmska trilogija Lord of the Rings / No One Lives Forever 2

Na diskih
EditStudio 2 / PuzzleMaster / SecureUp / OpenOffice 1.0 SLO / Lord of the Rings: FOTR / Mafia (DVD)

Na voljo tudi predhodne številke – CD ali DVD izdaja.

PC Format pretekle **750 SIT** (CD izdaja), **1.200 SIT** (DVD izdaja)
PC Format predzadnja številka **880 SIT** (CD izdaja), **1.300 SIT** (DVD izdaja) Poštnina gre na stroške PC Formata
Stare številke naročite na tel. **02 330 3301** (Janja) ali pošljite e-mail na **narocnine@pcformatslo.net**

PCFormat NASLEDNJI MESEC

NASLEDNJA ŠTEVILKA V PRODAJI 1. JULIJA

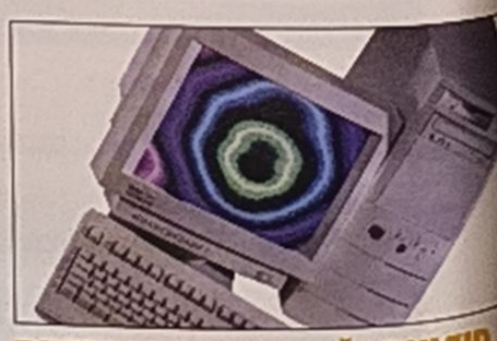
Julijski PCFormat je poln dobrot. Pričakujte...

NAMIZNA REVOLUCIJA

Ni se vam potrebno napotiti na ulice. Spremenite svet iz svojega naslonjača!

SIMS 2

Je to resnično življenje? Oglejte si, kako napreduje naslednja igra Willa Wrighta.



REZERVNI PC = POŽARNI ZID

Ne odvrzite še tistega starega PII – uporabite ga za varovanje domačega omrežja.

KONVERGENCA JE TUKAJ

Postavite PC v središče svojega digitalnega življenja.

Nikola Janković

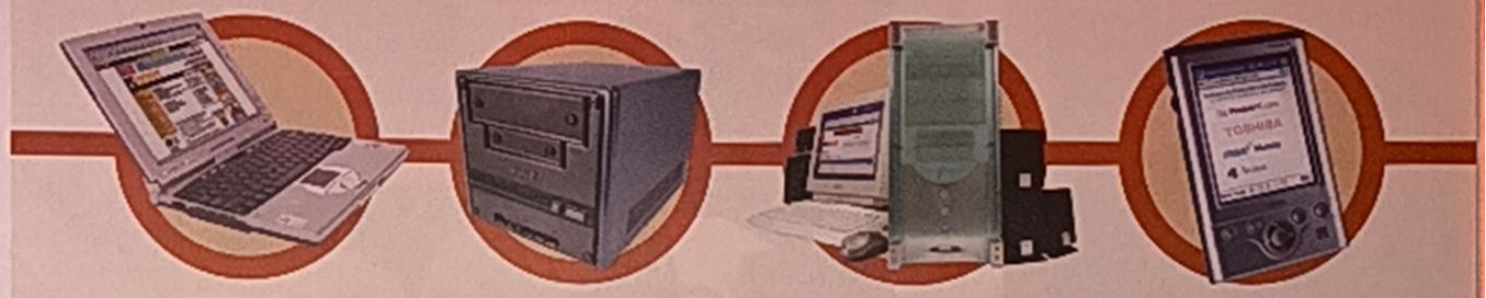
Konvergenca oziroma združevanje računalništva in elektronike je bila glavna tema tako največjega sejma elektronike CES v Las Vegasu, kakor tudi največjega računalniškega sejma Cebit v Hannovru. Letošnje leto si bomo tako zapomnili kot eno izmed prelomnic v razvoju računalništva – ne samo, da se PC danes uporablja za predvajanje glasbe, filmov, fotografij in seveda video iger, temveč je tudi odvrgel klasično obliko, tako da več ne boste pomišljali o tem, ali bi ga postavili v dnevno sobo.

V novi sekciji *PCFormata* smo si ogledali koncept digitalne zabave na vašem PC-ju. Microsoft se je pričel pripravljati na evropski izid XP Media Centre, različice Windows za domačo zabavo. Sistem se ne bo prodajal posebej, temveč le z novimi PC-ji, ki jih bodo na tržišče pošiljali od Microsofta potrjeni proizvajalci. Zakaj ne bi nekaj prihranili in si svoj medijski center postavili kar sami? To je PCFHub. Sporočite mi, kako vam je všeč.

PCFHub

JUNIJ 03/16

POSTAVITE PC V OSRČJE **SVOJEGA DIGITALNEGA DOMA**



Sestavite svoj medijski center

Da bi si privoščili Microsoftov novi XP Media Centre boste morali celo leto jesti mačjo hrano. Mi vam bomo pokazali, kako lahko za le del te cene sestavite lasten PC, namenjen zabavi. Zakaj že danes ne bi uživali v povezanem digitalnem domu?

e moremo jih ustaviti! PC-ji se valijo v vašo dnevno sobo in nobena ovira jih ne bo zavrla (niti jezne zofe ne). Zato se jim pridružite ali pa vas bo zdrugnila njihova želja po previadi nad vsemi vašimi zabaviščnimi potrebami.

Microsoft želi, da bi Media Centre postal naslednja vitalna tehnološka igračka.

"POVEZAN DOM JE ODDALJEN LE ZA PRIKLJUČEK RJ45"

Želijo si, da bi v vsaki niši svojega domovanja imeli PC in na vsaki napravi Windows. Microsoft bo kmalu izdal XP Media Centre, vendar bo na voljo le na izbranih novih PC-jih.

Večino današnjih računalnikov je skozi televizijske izhode mogoče povezati na TV.

Vse do pred kratkim pa so obstajale manjše ovire, ki so vaš PC zadrževale pred povezavo s televizijskimi postajami. Tudi če odmislimo na interakcijo s televizorjem z bolj oddaljene lokacije, so bile fizične težave, kot sta velikost in hrup, vedno velike težave računalnika. Vendar pa so nove tehnike oblikovanja in filozofije privedle do manjših računalnikov (oglejte si okvir na dnu strani), drugi pa delujejo izjemno tiho.

Uporaba televizorja kot monitorja povzroča nadaljnje glavobole. Za začetek je slika na monitorju štirikrat ostrejša kot na televizorju in prireditev izhoda VGA na televizorju sprejemljiv izhod je naslednja težava. Vse to pripomore k zamegljenemu prikazu slike, ki ga lahko premagate le z uporabo velikih pisav in previdno izbiro barv (rdeča na televizorjih rada "krvavi").

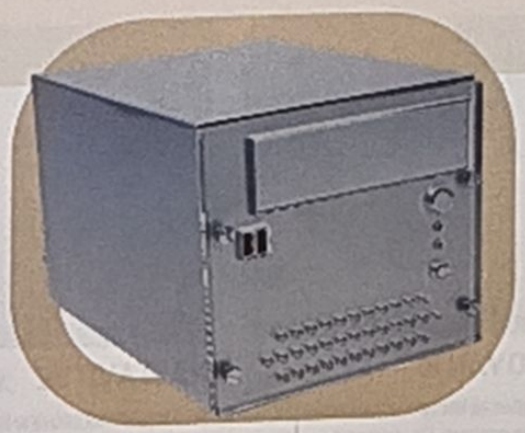
Vendar pa je prava ovira, da bi PC-ji postali pravi medijski centri, skladiščni prostor in povezljivost. PC-ji svoj čas niso imeli dovolj prostora za skladiščenje večjih količin videa in avdia. Zahvaljujoč vedno večjim trdim diskom, lahko na en sam disk shranite na stotine filmov in več tisoč zvočnih datotek. Zaradi širokopasovnih povezav in veliko izbiro ožičenih in brezžičnih omrežnih možnosti, je popolnoma povezan dom od resničnosti oddaljen le še za priključek RJ45.

VIA udarja

Torej so se štiri prepreke – hrup, velikost, zaslon in skladiščenje – ki so PC-ju preprečevale prelevitev v popolni medijski

MAJHNI OBRAZI

Mini PC-ji so vseh oblik in dimenzij – najdite svoje.



CHYANG FUN MINICUBE

31.000 SIT www.mini-itx.com

Klasično ohišje Mini-ITX, primerno le za izvirne plošče EPIA, zato pa sprejme kartico PCI polne višine in pogon CD/DVD. Vdelan napajalnik je neverjetno tih, ima dvoja vrata USB, v višino meri 19 cm, v širino pa 16 cm.

SHUTTLE XPC

72.000 SIT www.shuttle.com

Izvirni Shuttlov mini PC. Najnovejši model se niso veliko spremenili, vendar pa izboljšane osnovne plošče podpirajo najnovejše procesorje in tehnologijo. Ima prostor za kartico AGP in PCI, zato je najmočnejša in najbolj prilagodljiva možnost na voljo. V višino meri le 18,5 cm, v širino pa 20 cm.

HOME THEATRE PC

75.000 SIT www.quietpc.com

Če velikost ni pomembna, potem Home Theatre PC ponuja lepo oblikovanje brez kompromisov. Vanj lahko namestite plošče ATX polne velikosti in tri 5,25-palčne razširitvene enote, visok je 16 cm, zato pa je debel 43 cm. Ponuja tudi IR sprejemnik, FireWire in vrata USB ter programirljiv LCD prikazovalnik.

PCFHub Sestavite svoj medijski center

UTIŠAJTE GA

Utišajte svoj PC. Celo mini PC-ji so lahko hrupni.

PENA

www.overclock.co.uk

Najpreprostejša metoda je, da v ohišje natlačite Akasino peno PAX-Mate. Ta pena absorbira tako hrup, kot tudi vibracije. Peno boste morali razrezati, da jo boste lahko namestili v ohišje. Pazite, da boste lahko stranico spet vrnili na svoje mesto.

ZAKRIJTE LUKNJE

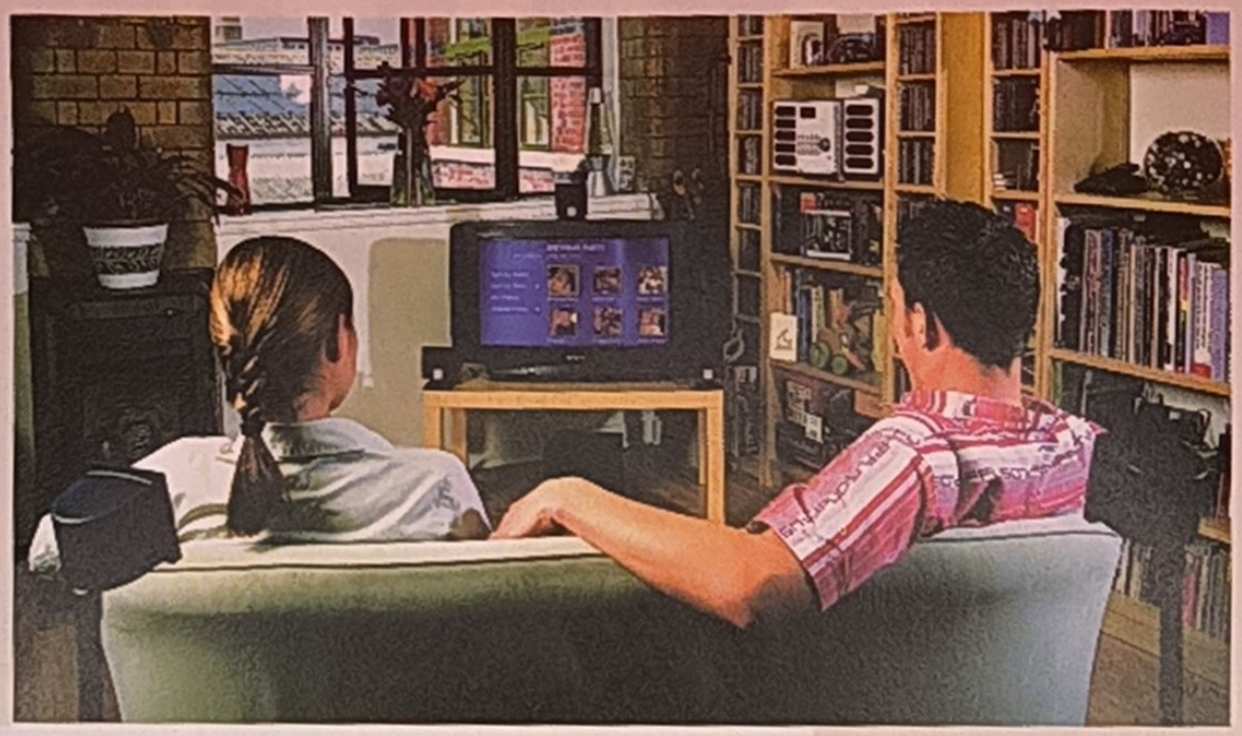
www.quietpc.co.uk

Zapiranje neizrabljenih razširitvenih odprtin lahko zmanjša nivo hrupa, ki prihaja iz sprednjega dela ohišja. Z debelejšo peno bo hrupa še manj, lahko pa uporabite že narezane kose, ki so primerni za oba formata razširitev.

VENTILATORJI

www.quietpc.co.uk

Ko pride do hrupa, so trdi diski in ventilatorji pogosto pravi zločinci. Notranje ventilatorje lahko nadomestite s tišjimi izvedbami ali pa jih regulirate s krmilniki. Če imate glasen trdi disk, ga lahko z gumijastimi podložkami ali stranicami izolirate.



"ZMOGLJIV PC LAHKO NATLAČITE V ŠKATLO ZA ČEVLJE"

center, sesule v prah. Pojavila so se nova inovativna oblikovanja, po večini s strani velikih podjetij. VIA se je poskušala utrditi na novih tržiščih, njen sistem EPIA pa kombinira šibak procesor C3 z majhno velikostjo celotnega sistema. Čeprav ni zelo močan, pa je pognojil tla za nove majhne sisteme, ki sedaj cvetijo. Prvi PC-ji, ki so v resnici pokazali, kako se lahko PC utrdi v dnevni sobi, so prišli iz Shuttla, imajo pa popolnoma zmogljive namizne procesorje, vendar v ohišju, ki je veliko manjše od kompaktnega tiskalnika.

Več velikih igralcev je v preteklosti poskušalo uvesti majhne sisteme kot je Flex-ATX, vendar so ti zmerom ciljali na poslovnega uporabnika. Medtem ko je bila EPIA namenjena integriranim rešitvam, se je Shuttle posvetil domači rabi in dokazal, da obstaja povpraševanje po majhnih računalnikih lepega videza.

Sedaj bomo videli PC-je, zapakirane kot novo generacijo naprednih večpredstavnostnih predvajalnikov, zmožnih predvajanja zvoka, videa in informacij, ne glede na to, kje se nahajajo. Povezava PC-ja s TV-jem ponuja presunljiv nabor zmožnosti: predvajanje zvočnih CD-jev, MP3, WMA, internetnega radia in videa ter običajnega DVD videa in DivX ali pa katerega koli novega video formata. Povrhu vsega pa lahko dostopate do vseh spletnih virov, elektronske pošte, takojšnjega sporočanja, z dodelanimi TV tunerji in kodirnimi karticami pa je osebni video rekorder povsem na dosegu PC-ja.

Solo

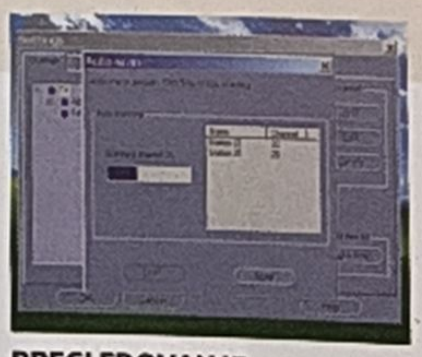
A zakaj bi čakali na Microsoft, Intel ter izdelovalce PC-jev? Vse kar potrebujete za sestavljanje vrhunskega domačega medijskega centra, že obstaja. Če pa že imate drugi PC, ga lahko zlahka kanibalizirate in ustvarite mini PC, vreden namestitve pod televizor in le za drobec cene novega Media Centre PC-ja.

Kosi sestavljanke medijskega centra zadnja leta že padajo skupaj. Ti so se pojavili kot oblikovanja, ki jih je VIA uveljavila s svojim sistemom EPIA in Shuttle z izvirnim SpaceWalkerjem. Zavoljo njih je mogoče stlačiti popolnoma zmogljiv PC v ohišje velikosti škatle za čevlje, s čimer takoj rešite problematiko prostora.

Kar zadeva možnosti teh mini PC-jev, sta na voljo dve poti. Če greste po poti Mini-ITX, imate veliko izbiro ohišij, ki sprejmejo osnovno ploščo EPIA. Po drugi strani pa si lahko omislite eno novejših Shuttlovih ohišij XPC. EPIINA pot je cenejša – mini ohišja lahko dobite za dobrih 23 tisočakov, medtem ko plošče (vključno s procesorjem C3) stanejo okoli 30 tisočakov. Shuttlovi sistemi so daleč od

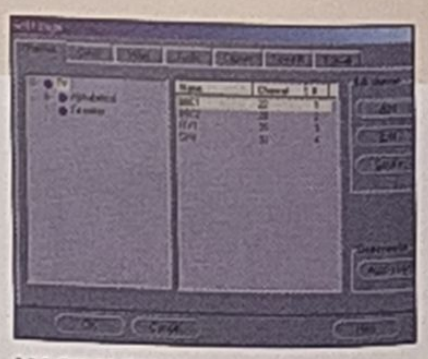
UPORABA ČASOVNEGA ZAMIKA

Najnovejše TV kartice omogočajo večji izkoristek računalnika, saj lahko zamrznete čas.



PREGLEDOVANJE

Kateri koli TV tuner ali kartico za snemanje že kupite, jo morate nastaviti. Po namestitvi v vtič PCI, morate namestiti gonilnike in tunersko programje. Ko je vse na mestu, bo samodejno pregledal postaje, preveril vse razpoložljive frekvence in ustvaril seznam kanalov, ki jih lahko urejate.



NASTAVITVE

Ko ste nastavili začetne kanale, jih morate še poimenovati. Preverite tudi, kateri pogon bo program uporabljal za snemanje in časovne zamike – če nameravate uporabljati MPEG-2, ki za sekundo posnetka potrebuje 1 Mb, se prepričajte, da je na voljo dovolj prostora.

DOMAČE UDOBJE

Usedite se, sprostite in se zabavajte v svoji novi medijski dnevni sobi.

VAŠ TELEVIZOR

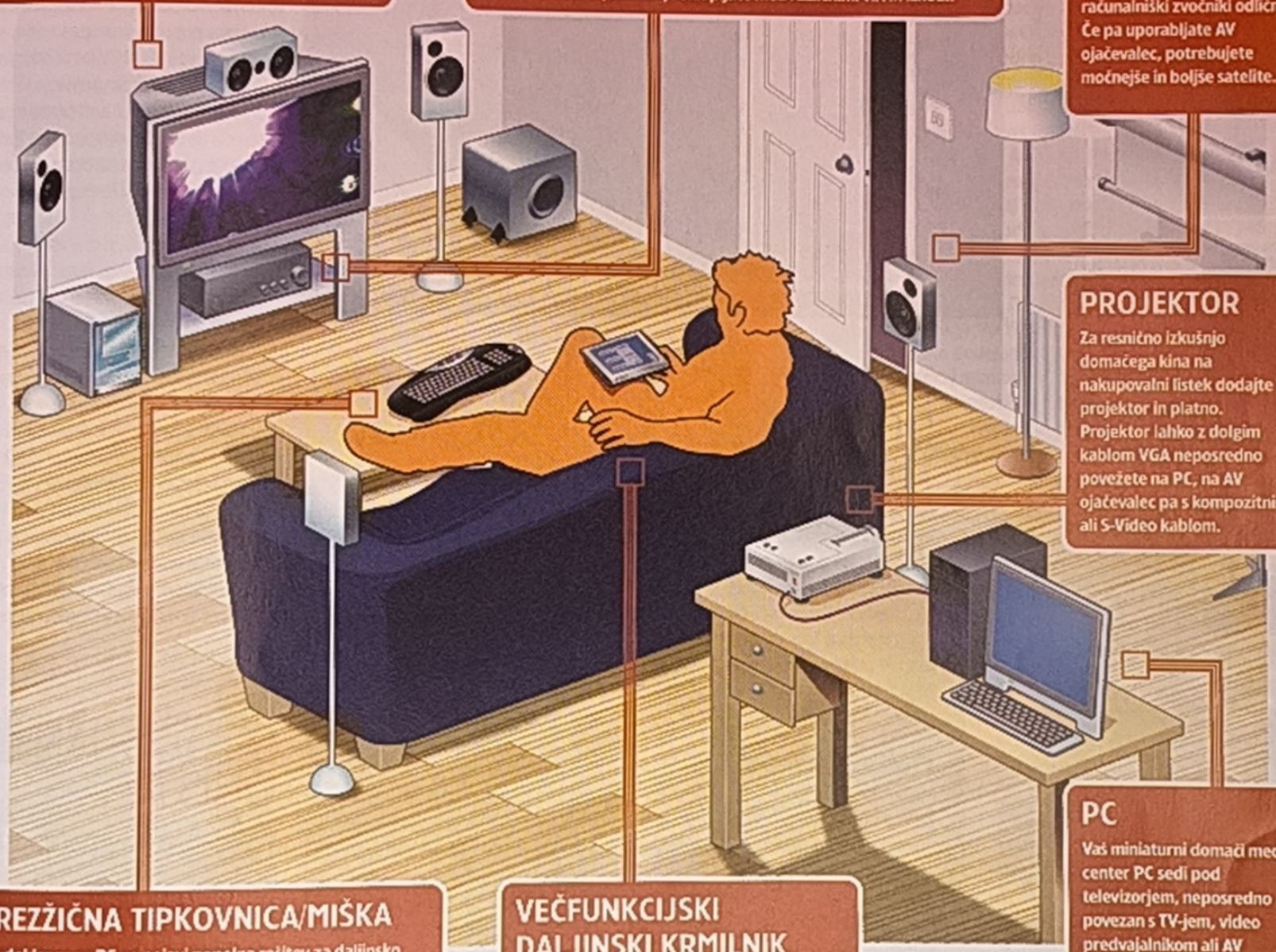
V srcu medijske dnevne sobe je TV. Ločljivost ni idealna, vendar lahko s pravimi nastavitvami uporabite svoj PC in izkoristite zmožnosti računalniškega prikaza in zvoka.

AV OJAČEVALEC

PC prostorski zvok je dober, vendar pa za pravi medijski center potrebujete AV ojačevalec. Ta ponuja resnično dekodiranje Dolby Digital in Dolby Pro Logic-II, obenem pa lahko na centralno škatlo priključite vse avdio in video naprave in preklapljate med različnimi viri in izhodi.

PROSTORSKI ZVOČNIKI

Če s svojim PC-jem dekodirate zvok, so obstoječi računalniški zvočniki odlični. Če pa uporabljate AV ojačevalec, potrebujete močnejše in boljše satelite.



PROJEKTOR

Za resnično izkušnjo domačega kina na nakupovalni listek dodajte projektor in platno. Projektor lahko z dolgim kablom VGA neposredno povežete na PC, na AV ojačevalec pa s kompozitnim ali S-Video kablom.

BREZŽIČNA TIPKOVNICA/MIŠKA

Vse dokler se za PC ne pojavi popolna rešitev za daljinsko krmiljenje, potrebujete brezžično tipkovnico in miško. Daljinske rešitve so na poti, kot je recimo krmilnik ATi-jeve kartice All-In-Wonder.

VEČFUNKCIJSKI DALJINSKI KRMILNIK

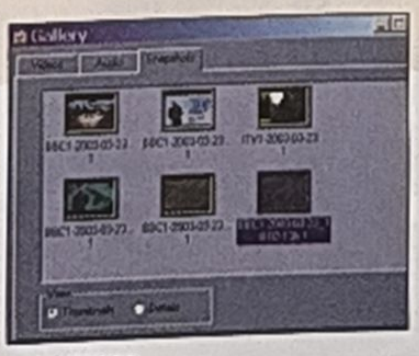
Večfunkcijski krmilnik pomaga odpraviti navlako iz sobe in vse potrebne krmilnike združuje v eni napravi.

PC

Vaš miniaturni domači media center PC sedi pod televizorjem, neposredno povezan s TV-jem, video predvajalnikom ali AV ojačevalcem. Kadar koli želite, priskrbi avdio, video in Windows.

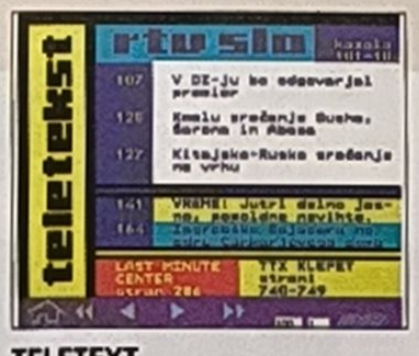
ČASOVNI ZAMIK

Uporaba časovnega zamika je preprosta kot pasulj. Živi video se zaustavi, nanj pa se lahko kadar koli vrnete. Za kaj takšnega pa potrebujete procesor z vsaj 1 GHz, kar pomeni da sistemi EPIA odpadejo, če pa želite oddajo le posneti, je na voljo tudi to.



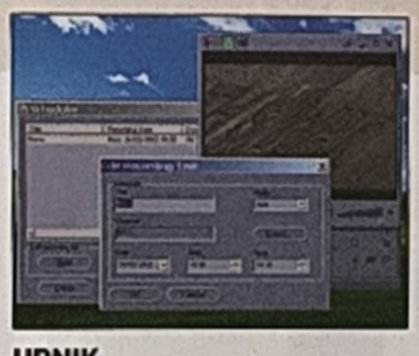
GALERIJA

Večina sistemov za snemanje in sistemov za zamikanje izdeluje galerijo shranjenih posnetkov. Tako lahko na preprost način upravljate s posnetimi oddajami, po potrebi jih predvajate in brišete, na račun priročnih ikon pa je brskanje povsem preprosto.



TELETEXT

Seveda je potreben ažuren televizijski spored. Sicer so na voljo časopisi in spletni TV vodiči, vendar pa ima večina TV tunerjev brskalnike za teletext– veliko boljše od pravih, saj se vse zgodi v trenutku. Le poženite ga in brskajte po TV straneh.



URNIK

Ko veste, katere oddaje želite posneti in kdaj, lahko s sistemom za snemanje izdelate urnik. Če gre za nadaljevanko, lahko nastavite snemanje po dnevu, tednu in mesecu. Kot pri klasičnem videorekorderju se prepričajte, da imate na disku dovolj prostora.

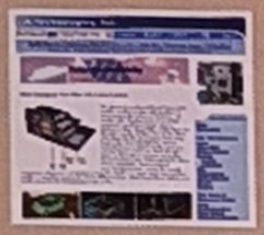
PCFHub Sestavite svoj medijski center

KAM ŽELITE ITI DANES

Kam se odpravite po navodila za sestavo lastnega medijskega centra.

VIA ARENA

www.viaarena.com



To nima nič za opraviti s spopadom med Kapitanom Kirkom in gospodom Spockom, temveč je Viina glavna stran za podporo in informacije. Tukaj najdete vse, od iskanja najnovejših izdelkov do pomoči zelo aktivnih forumov ter kopico informacij o ustvarjanju sistemov za snemanje in kako narediti popolnoma modificiran sistem EPIA.

MINI-ITX

www.mini-itx.com

Kot da bi bili velikan, obkrožen z miniaturnimi PC-ji. Stran Mini-ITX je nasmetena z informacijami, izdelki, pomočjo in projekti, zasnovanimi na sistemih VIA EPIA. Našli boste najnovejše informacije, obenem pa je odlična stran za načrtovanje lastnega projekta za snemanje.

SHUTTLE XPC

www.shuttle.com

Mini sistem, ki so ga najprej vsi občudovali, podpira pa najnovejšo tehnologijo, pa naj gre za P4, AthlonXP ali AGP 8x, vendar je vse skupaj stlačeno v izjemno majhno škatlo. Če potrebujete vrhunski sistem, je Shuttle edina izbira.

KUSTOM PCS

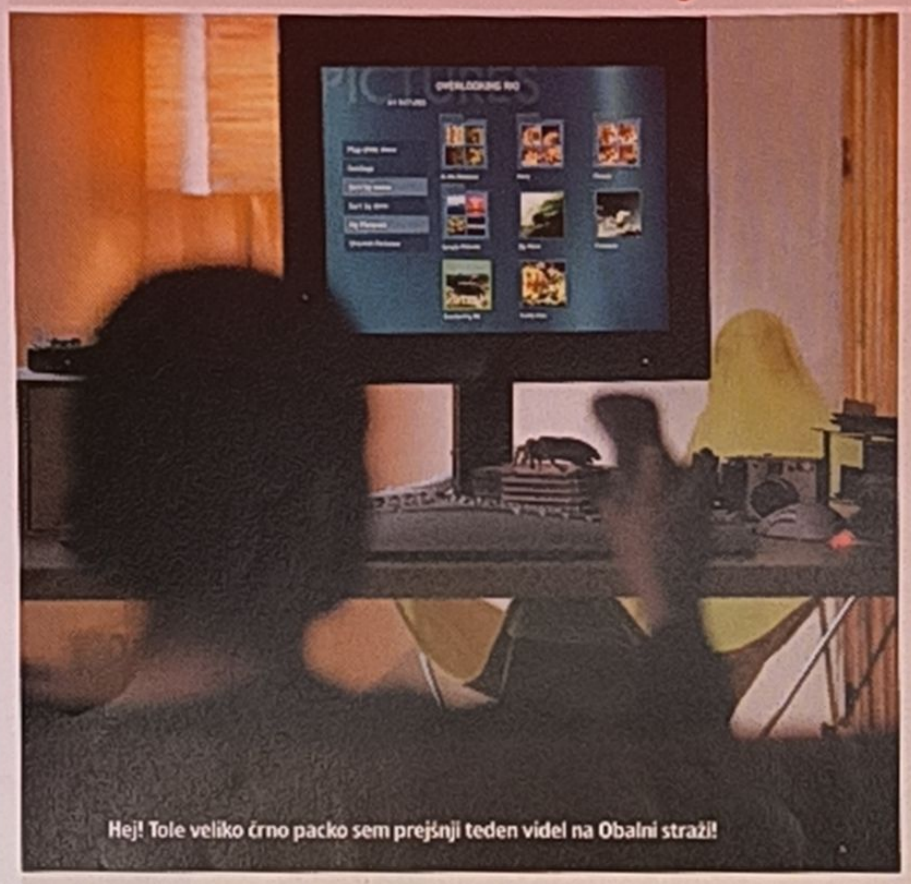
www.kustompcs.co.uk

Še en dobavitelj ohišij vseh velikosti in oblik, najdete pa velikansko paleto stolpov ATX, namiznih ohišij, Shuttlovih ohišij in različnih oblikovanj IX, poleg nabora za sestavljanje tihega računalnika, navijanja in opreme za modificiranje.

SHOWSHIFTER

www.showshifter.com

Če želite program, s katerim boste svoj PC pretvorili v popoln medijski center, potem boste s ShowShifterjem stopili v pravo smer – najdete ga lahko na tokratnem disku. Ta ponuja kopico značilnosti, ki jih Microsoft želi ponuditi v Media Centru, kot je popolni sistem za snemanje, preprost vmesnik in druge medijske značilnosti.



Hej! Tole veliko črno packo sem prejšnji teden videl na Obalni straži!

"VRHUNSKI SISTEM LAHKO DOBITE ŽE ZA 170 TISOČAKOV"

dragih – pričnejo se pri 68 tisočakih, vključno s procesorjem. Za teh dodatnih 20 Prešernov dobite več moči skozi hitrejši procesor in AGP vtič.

Resnična prednost EPIE je, da je odprt standard, tako da vse več podjetij izdeluje oblikovno lepe rešitve, medtem ko je Shuttle obsojen na kvadratno obliko.

Majhno je lepo

Majhna ohišja so po naravi omejena kar zadeva razširitve in prav zato je potrebno načrtovati, kaj potrebujete, preden se odločite za nakup. Shuttli so omejeni le z vtiči PCI– imate lahko kateri koli procesor, osnovno ploščo, pogon, grafično kartico ipd., vse dokler lahko vsako komponento omejite na ednino.

Sistemi EPIA so zavoljo oblikovanja nekoliko bolj omejeni. Za začetek so VIA procesorji C3 počasni – priporočamo, da se odločite za 800 MHz različico nove 1 GHz plošče EPIA-m z Nehemiahom. Celo izvirni sistemi so dovolj dobri za predvajanje celozaslonskega videa DivX po omrežju in filmov DVD. Uporablja tudi integrirano grafiko in če se ne odločite za kartico na vodilu PCI, pozabite na igre. Vedite pa, da ste omejeni le na dva vtiča PCI.

Zamišljamo si tri poglavitne vrste Media Centra. Osnovni model bo temeljil na najpreprostejših ploščah EPIA – celo najstarejši 533 MHz sistem bo zadostoval. To bo predvajalnik zvoka, uporaben bo za skladiščenje MP3-jev ali njihovo predvajanje po omrežju iz osrednjega strežnika. Vendar tudi ta sistem zmore predvajati internetni radio, tipične aplikacije za Windows in predvajanje filmov AVI, to pa zahvaljujoč integrirani omrežni podpori.

Potrebujete le procesor z vsaj 800 MHz in že se vam odprejo vrata PVR (osebnega video rekorderja), ki je zmožen predvajanja filmov DVD in drugih formatov.

Za ultimativni medijski center, hitrejši Shuttlov XPC ponuja vse, kar potrebujete. Ponuja podporo za vse zvočne formate, predvajanje videa iz katerega koli vira, popolno širokopasovno povezljivost in PVR TV kartico, ki nima le preprostih funkcij za snemanje in predvajanje, temveč tudi časovni zamik, seveda pa lahko tudi igrate igre. Tudi zaradi tega sistema ne boste obubožali, saj naj bi stal okoli 170 tisočakov.

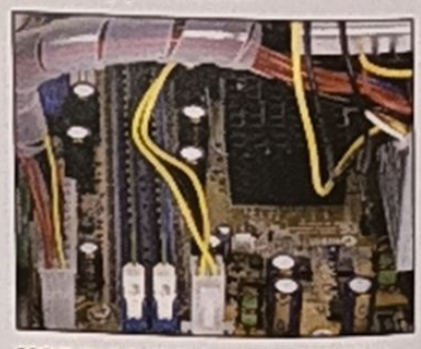
TV

Pri TV karticah pa vas razpon možnosti hitro zmede. To pa zaradi raznolikih zmožnosti kartic, pa tudi zaradi delovanja sistemov po državah. Celo najprimitivnejše TV kartice omogočajo sprejem in snemanje kabelskega programa; verjetno pa ima vaša kartica tudi kompozitni vhod, na katerega lahko priključite satelitsko televizijo, čeprav jo boste morali nadzorovati ročno. Če kartica nima programja za snemanje videa, izdelki kot je *ShowShifter* (**www.showshifter.com**) omogočajo snemanje, predvajanje in

Pinnaclov PCTV Pro bo *Prijatelje* posnel v vsej njihovi slavi.

SESTAVLJANJE OHISJA

Vas napredne značilnosti begajo? Ste zmedeni zavoljo srčkanih ohišij? V devetih korakih si lahko sestavite lasten medijski center, za manj denjarja, kot si mislite, z enako močjo in manj prostora.



KORAK 5 NOV NAPAJALNIK

Pred namestitvijo pogonov odstranite napajalnik in priključite kable, kot je glavni napajalni kabel ATX, in priključke za ventilatorje. Pri sistemih P4 ne pozabite na dodaten priključek ATX12.

zamrzovanje TV prenosa, ne glede na sistem.

Bolj ambiciozni sistemi iz **www.pinnaclesys.com** in **www.hauppauge.com** ponujajo kartice PVR in možnost za prejemanje digitalne in satelitske televizije.

Obupni Windows

Windows so daleč najpomembnejši del sistema. Microsoftovi fantje so Windows zasnovali za delo z monitorjem. Kakor hitro pričnete video iz Windows predvajati na TV-ju, se začno dogajati čudne stvari – kot da bi bili Windows pijani. Televizorji so pri prikazovanju podrobnosti obupni in zato bo različica Media Centre imela velike gumbe, ki jih boste zlahka opazili iz daljave in slike, ki bodo na televizorju dobro vidne.

Ko Windows uporabljate na TV-ju, morate spremeniti nastavitve zaslona. Odprite Display Control Panel in z Settings, Advanced, General v Windows prilagodite velikosti pisav (potrebujete zaslonsko pisavo velikosti 12-14 pik). Morda se želite odpraviti tudi v jeziček Appearance in izbrati eno od shem z velikimi pisavami. Tudi poigravanje z barvami pomaga pri berljivosti zaslonskega besedila, zato uporabljajte črno ozadje s svetlim besedilom.

NA DISKU

Polno različico *Showshifterja 1.55* najdete na disku.

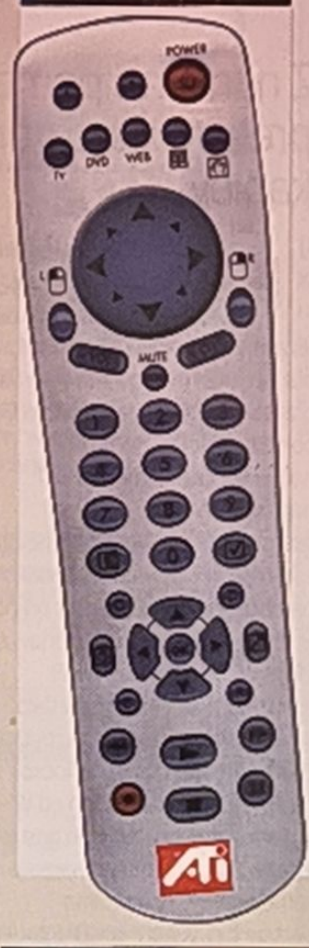
Naslednja težava je nadzorovanje PC-ja iz daljave. Brezžična tipkovnica je najbolj očitna rešitev. Druga možnost je Gyrationova miška (**www.gyration.co.uk**), ki jo je mogoče uporabljati v zraku. Sedaj morate vse skupaj le še sestaviti, se usesti in uživati v novem medijskem centru.

PCF

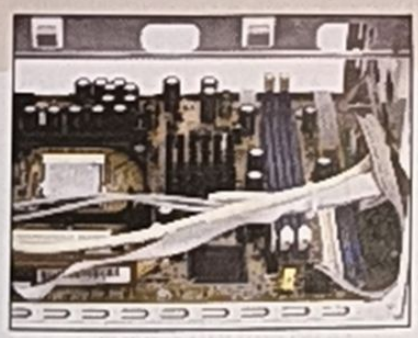
DALJINSKI KRMILNIK

Zavrzite svojo staro tipkovnico; čas je za *Minority Report*.

Zamislite si sceno. Na zidu imate nameščen 106-centimetrski plazmatski zaslon, ploske prostorske zvočnike, minimalistično, IKEA feng shui dnevno sobo, na mizi iz češkega kristala pa počivata umazana tipkovnica in miška. Tomu Cruisu se v *Minority Report* s tem ni bilo potrebno ukvarjati, kajne? Zato boste zahvaljujoč novim tehnologijam lahko povsem zavrgli obe napravi. Microsoftov Media Centre bo v Windows uvedel daljinsko krmiljenje, medtem ko ATi in drugi izdelovalci ponujajo lastne rešitve. Vendar pa se stvari ne rabijo končati tukaj – Windows lahko krmilite tudi z zasloni, občutljivimi na dotik, čeprav so zelo dragi. Bolj zanimiva rešitev prihaja v obliki sistema za prepoznavanje govora, kot je Scansoftov *Dragon Natural Speaking 7* in IBM-ov *ViaVoice10*. Sedaj je tehnologija že tako dodelana, da v angleškem jeziku že po nekaj minutah urjenja doseže 95 % natančnost. Zato ne dvignite niti prsta, temveč recite "Media player, odpri datoteko, filmi, *X-Men dva*, predvajaj, celozaslonski način..."



Nove tehnologije krmiljenja. Daljinski krmilniki, na dotik občutljivi zasloni in prepoznavanje glasu bodo revolucionizirali našo interakcijo z računalnikom.

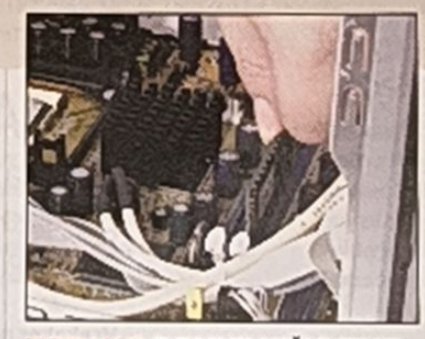


KORAK 1 PREVERITE PROSTOR

Odprite ohišje in si oglejte, s čim boste delali. Majhna ohišja znajo biti natlačena, toda Shuttle in sistemi EPIA že imajo osnovno ploščo, kar pomeni en glavobol manj.

KORAK 2 MATIČNA PLOŠČA

Če morate namestiti ploščo, odstranite vse, kar lahko (verjetno želite odstraniti napajalnik). Preverite, da so podložke nastavljene, nato pa namestite ploščo.



KORAK 3 POMNILNIŠKI TEST

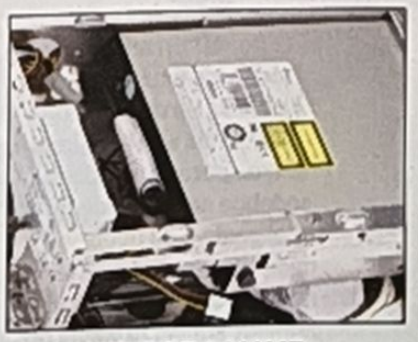
Sistem potrebuje pomnilnik – izvirni sistemi EPIA uporabljajo običajni SDR-SDRAM, večina pa jih uporablja DDR-SDRAM. Zgrabite svoj modul (hitrejšega in boljšega) in ga namestite.

KORAK 4 SPOPAD S CPU

Matične plošče EPIA že imajo nameščen procesor in hladilnik. V Shuttlove sisteme morate namestiti procesor in poseben hladilni paket.

KORAK 6 TRDI DISK

Kot običajni stolpi, imajo tudi mini PC-ji razširitvena mesta za pogone. Najprej namestite IDE kabel, nato pa še pogon. Povežite vse IDE in napajalne kable.



KORAK 7 DODAJANJE CD/DVD

Če želite, lahko dodate tudi pogon CD/DVD. Pri ohišjih polovične višine potrebujete tanek pogon. Pogon privijte v razširitveno mesto in ga povežite s IDE kablom.

KORAK 8 VIDEO KARTICE

Če boste sistem uporabljali kot PVR ali digitalni videorekorder, morate dodati video kartico. Če tega nimate, ne boste mogli gledati ničesar.

KORAK 9 ČAS ZA ZAPIRANJE

Preden zaprete ohišje, se prepričajte, da so priključki za ohišje povezani, tako da delujeta gumba za vključevanje in ponovni zagon, ne pozabite pa niti na USB in FireWire.

STE MODRI?

Bluetooth – še več tiskalnikov in slušalk? Poiščite naslednje vroče napravice.

TOSHIBA HOPBIT

www.toshiba.com

V Evropi bi ta 5 Gb Bluetooth trdi disk morali videti do konca leta; na Japonskem se prodaja za približno 80.000 SIT. Pridite do svojih podatkov na mestih, kjer diska ne morete priklopiti na računalnik, ne da bi ga sploh vzeli iz torbe. (Že vidimo nekaj novih idej za scenarij naslednjega *Mission Impossible*, medtem ko se igramo z njim.)

SONY ERICSSON HBM-30 MP3 PLAYER

www.sony.com

Najbrž prvi Bluetooth predvajalnik glasbe. HMB-30 shranjuje glasbo na Memory Stick in deluje kot brezžični komplet za vaš mobilni telefon: ko prejmete telefonski klic, preprosto utiša glasbo in prikaže številko klicočega. Na voljo poleti.

NOKIA IMAGE VIEWER SU-2

www.nokia.com

Prikažite fotografije s svojega foto-mobilnega telefona na TV zaslonu tako, da boste Image Viewer priklopili na svoj televizor ter nato na svojem telefonu nastavili prikazovanje fotografij. Dolgočasenje sorodnikov s fotografijami z dopusta ne bo več tako dolgočasno – občudovali bodo lahko vsaj tehnologijo. Na voljo poleti.

NOKIA DIGITAL PEN SU-1B

www.nokia.com

Zapisujte si telefonska sporočila s pravim pisalom (na posebnem papirju) ter pošljite tekst in risbe na svoj telefon v obliki sporočil ali na svoj PC za arhiv. Na voljo poleti, zmožen pa je shraniti do 100 listov A5.

CDP-24 201 CORDLESS DATA PHONE

www.wave-tele.com

Če želite svoje naprave uporabljati z večje razdalje, uporabite to dostopno točko (cena pribl. 60 tisočakov), ki razen tega vsebuje tudi brezžični telefon – lahko pa uporabite tudi dve Bluetooth slušalki in telefonirate preko obstoječe telefonske linije. Vklopite dve slušalki za pogovarjanje in deskanje istočasno.

Bluetooth pri vas doma

Z nami in s pomočjo Bluetootha se prebijte skozi gordijski vozel preštevilnih kablov.

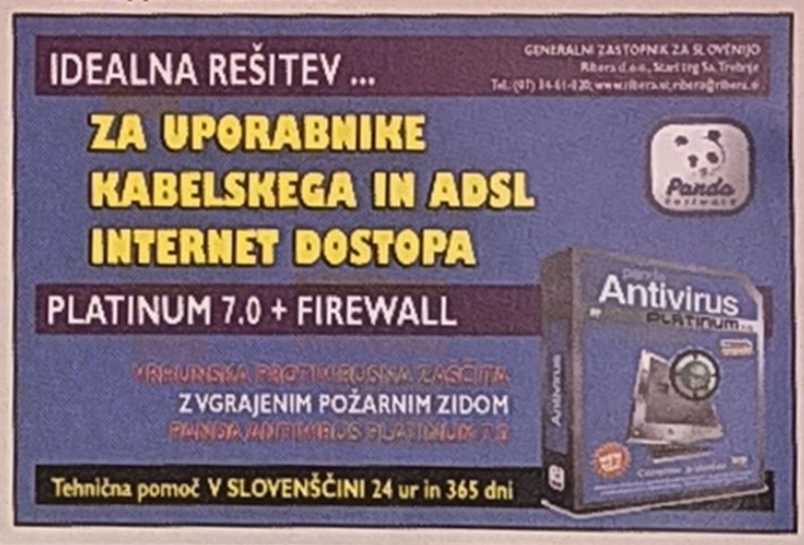
Problem kablov ni le v tem, da grdo izgledajo v vaši dnevni sobi, temveč so tudi težavni za priklapljanje in odklapljanje, med potovanjem pa si prav tako ne želite prenašati torbe, polne kablov. Bluetooth bo nadomestil kable med vašimi napravami. Vendar pred tem razčistimo nekaj: Bluetooth ne bo zamenjal Wi-Fi povezav za vaše brezžično omrežje – hitrost prenosa je okrog 720 Kbps, v primerjavi z 11 Mbps do 54 Mbps pri Wi-Fi povezavah. Bluetooth prav tako doseže le razdaljo desetih metrov (100, če imate dostopno točko), zato pa je veliko bolj fleksibilen od Wi-Fija. Ni vam potrebno skrbeti o postavitvi mreže, saj se Bluetooth naprave same povežejo in ustvarijo partnerstva. Katera koli Bluetooth naprava se lahko pogovarja s sedmimi drugimi, ter tako ustvari pikomrežo (zelo majhno mrežo), v kateri boste lahko vzeli dlančnik, nanj naložili datoteko s PC-ja in jo poslali po faksu preko svojega Bluetooth mobilnega telefona.

Razmišljajte modularno: nove Bluetooth naprave, kot so recimo tiskalnik, trdi disk ali navigacijska naprava GPS, lahko dodajo funkcije vsem vašim Bluetooth napravam hkrati – od telefona do dlančnika.

PCF

OMREŽENJE BLUETOOTH NAPRAV

Kako postaviti svoje osebno omrežje in kaj narediti, ko ga postavite.



SPRAVI SE MI S POTI

Nobena brezžična povezava ni popolna, nekatere pa so popolnejše od drugih. Kje je Bluetooth?

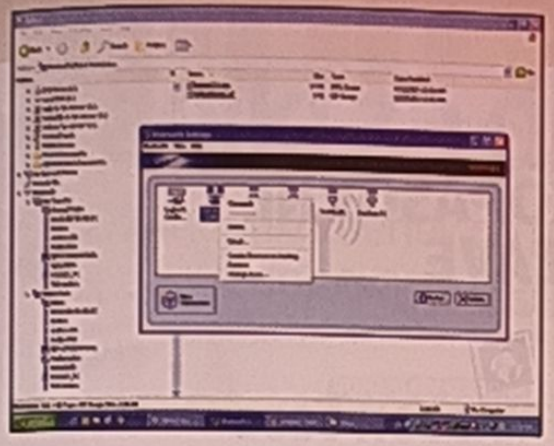
Vsekakor ne želite, da bi Val 202 zašumel vsakič, ko premaknete svojo brezžično miško, zato so radijski valovi strogo določeni. Bluetooth se nahaja na frekvenci 2,4 GHz, skupaj z brezžičnim omrežjem (Wi-Fi), brezvrvičnimi telefoni DECT, krmilnikom za garažna vrata in mikrovalovnimi pečicami (zato, ker pri tej frekvenci vodne molekule vibrirajo resnično hitro). Uporaba Bluetootha in Wi-Fi hkrati ju lahko upočasni, vendar so sodobne naprave dovolj inteligentne, da bodo ugotovile, kateri kanal je zaseden. Ne skrbite o liniji pogleda, kot ste to vajeni pri infrardeči povezavi – Bluetooth se prebije skozi večino stvari, čeprav mu bodo

Bluetooth naprave lahko uporabljate tudi v oddaljenosti do 100 m, če ste le namestili dostopno točko.

IZBERITE PROFIL

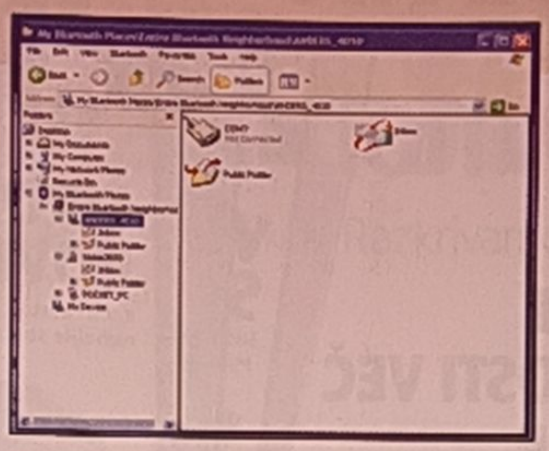
Ne more se vsaka Bluetooth naprava pogovarjati z vsako.

Bluetooth je samo neviden kabel; naprave morajo biti še vedno sposobne komunicirati med seboj. In za to morajo imeti enak profil: če vaš Bluetooth dlančnik nima profila tiskalnika, na primer, ne more pošiljati datotek na tiskalnik. Profili so na voljo za vsako napravo, pa tudi za različne načine pošiljanja datotek, kot je na primer sinhronizacija vnosov v vašem dnevniku ali prenos celotne datoteke, kot je npr. glasba. In nima vsaka Bluetooth naprava vseh profilov – vsekakor s slušalkami ne boste pošiljali faksa, zato pred nakupom zadevo preverite.



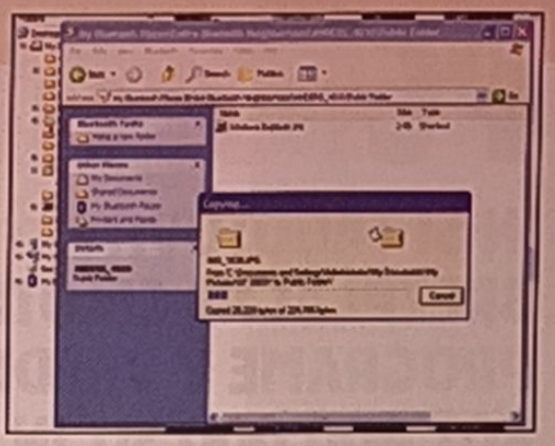
1. KORAK
NAKUP PRETVORNIKA

Za začetek potrebujete PC s pretvornikom za Bluetooth– na voljo so številni USB pretvorniki, ki jih preprosto vklopite. Windows XP nima popolne podpore za Bluetooth, zato ob pretvorniku dobite program, ki vam pomaga prepoznati naprave. Najprej morate vzpostaviti povezavo ter se nato povezati na vsako napravo posebej.



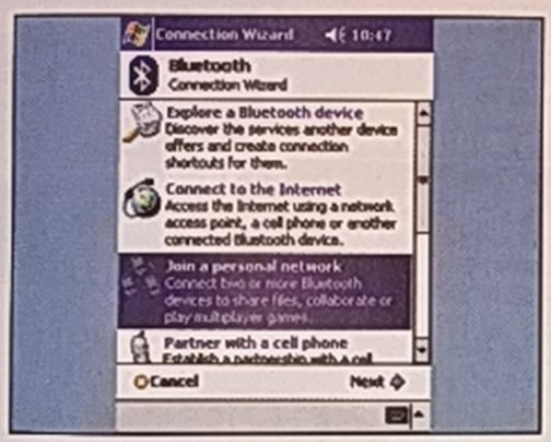
2. KORAK
USTVARJANJE PROFILOV

Različne naprave imajo na voljo različne storitve, odvisno od profilov, ki so jim na voljo. V našem primeru smo namestili pretvornik Comet Labs USB, tako da lahko v My Bluetooth Places vidimo Toshibin notesnik z vgrajenim Bluetoothom. Za skupno rabo celotnega diska je potrebno dodatno programje, vendar lahko datoteke kopiramo s pomočjo Public Folderja.



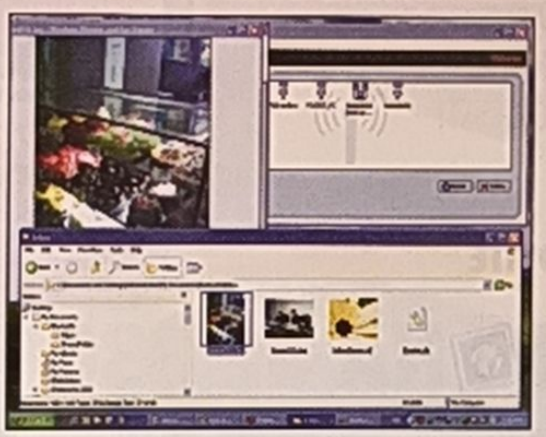
3. KORAK
PREPROST PRENOS PODATKOV

Ko ste vzpostavili Bluetooth povezavo in vidite drugi računalnik, na/s katerega želite kopirati podatke, lahko preprosto potegnete datoteke iz enega imenika v drugega. Prenos 720 Kbps je sicer počasnejši od Wi-Fi omrežij, vendar še vedno deluje dokaj dostojno – 2 Mb datoteka se recimo prenese v kakšni minuti.



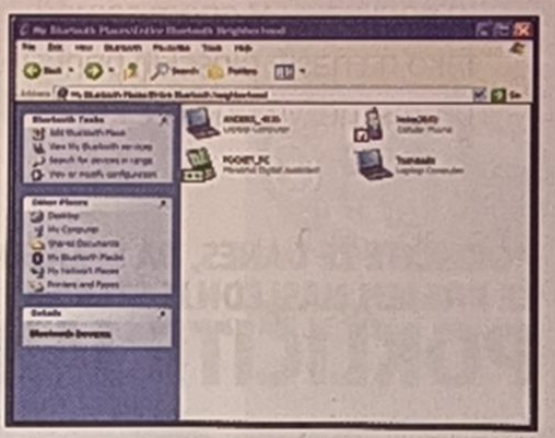
4. KORAK
POVEZAVA DLANČNIKA

Bluetooth je idealen za povezavo dlančnika brez zibke in kablov. Bluetooth Wizard na iPAQ H5450 Pocket PC-ju nam pokaže, kaj natanko lahko povežemo in kaj prenesemo. Če vaš dlančnik nima Bluetootha, lahko za okrog 25.000 SIT kupite kartico CompactFlash s podporo za Bluetooth ali Toshibino super-majhno kartico SD z istimi zmogljivostmi.



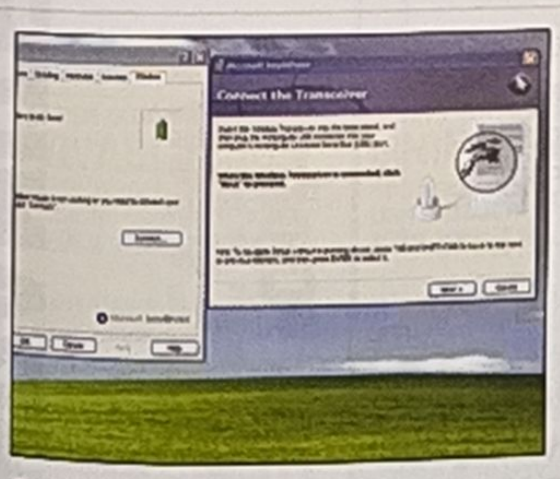
5. KORAK
PRENOS SLIK

Ne samo, da lahko Bluetooth uporabite za povezavo na splet z notesnikom ali za povezavo z dlančnikom brez usmerjanja žarka na IR vmesnik, temveč lahko na svoj PC prenašate tudi fotografije s telefonov, kot je Nokia 3650. Na telefonu izberite Send – Send by Bluetooth in slika prispe v vaš Bluetooth nabiralnik.



6. KORAK
DVOSMERNA POVEZAVA

Bluetooth prenos ne poteka enosmerno – ne samo, da lahko s PC-ja brskamo po naših povezanih napravah, temveč lahko tudi z dlančnika ali mobilnega telefona prenašamo datoteke na PC. Le-te se znajdejo v Public Folderju, ki ga Bluetooth programje ustvari v My Documents. Zelena puščica kaže, da je datoteka na poti.

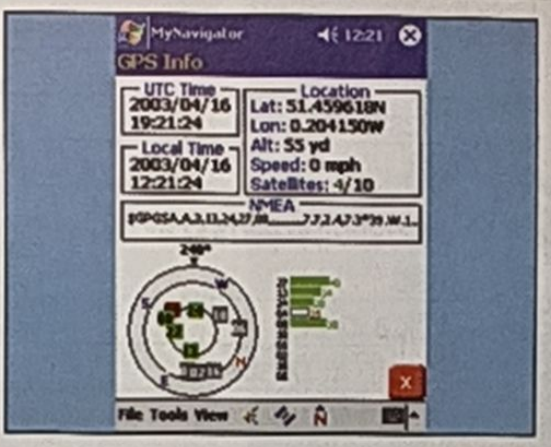


7. KORAK
DRUGA OPREMA

Če se znebite kablov, lahko svojo tipkovnico in miško postavite kamor koli, kar je priročno, če postavljate PC v dnevno sobo. Na tak način se v Windows pojavi Microsoftova Bluetooth miška; za nastavitev je na voljo nekaj dodatnih jezičkov v nadzorni plošči miške (polno ime izdelka – Microsoft Wireless Optical Desktop for Bluetooth).

8. KORAK
TISKANJE BREZ TEŽAV

HP in Epson izdelujeta tiskalnike, za katere lahko Bluetooth dokupite, vseeno pa lahko katera koli tiskalniška vrata povežete preko Bluetootha, če imate 3Comov Wireless Bluetooth Printing Kit (opisan ta mesec). Napravica je kar zmogljiva, tako da bo delovala tudi z razdalje 100 metrov, z uporabo kode PIN pa lahko tudi nastavite načine dostopa za posamezne uporabnike.



9. KORAK
BREZŽIČNI ZEMLJEVIDI

Delo brez kablov je idealno za naprave, kot je sprejemnik GPS, ki jih boste včasih želeli postaviti vsaj nekaj metrov stran od dlančnika ali notesnika, da boste dosegli čim boljši sprejem, prav tako pa jih lahko uporabite z več naprav. Preprosto prižgite GPS in poženite programsko opremo. Uporabili smo Socket Bluetooth GPS Nav, ki je na voljo za približno 100 tisočakov.

NAROČITE SE NA PCFormat

IN SI ZAGOTOVITE BREZPLAČNE CELOTNE PROGRAME V VREDNOSTI VEČ KOT 400.000 SIT IN ŠE BREZPLAČNO DARILO!

>> Vsak mesec vam prinašamo 4 Gb DVD ali CD, oba prepolna najboljših celotnih programov, najnovejših demonstracij iger in novih dodatkov, popravkov, preizkusnih programov in gonilnikov. V enem samem letu smo vam tako na naših ploščkih prinesli celotne programe, vredne več kot 400.000 SIT!

POKLIČITE ŽE DANES, DA SI ZAGOTOVITE ŽE PREJEM NASLEDNJE ŠTEVILKE

POKLIČITE JANJO NA 02 330 330 1

	Normalna cena	Vi plačate	Letni prihranek
CD izdaja	13.800 SIT	11.500 SIT	2.300 SIT
DVD izdaja	17.400 SIT	14.500 SIT	2.500 SIT

NOVA DARILA OB NAROČNINI
Combat Flight Simulator
Worms Blast

Podatki plačnika
Ime _____
Ulica in št. _____
Mesto in pošta _____
Tel. _____

Podatki prejemnika
Ime _____
Ulica in št. _____
Mesto in pošta _____
Tel. _____

Poštnina plačana po pogodbi št. 1512/02

PC Format
Trg revolucije 2
2000 Maribor

Naročam se na (označite):
☐ CD izdajo, 1 leto (9.900 SIT);
☐ DVD izdajo, 1 leto (14.900 SIT).

Kot darilo želim prejeti (označite):
☐ Igro Combat Flight Simulator
☐ Igro Worms Blast

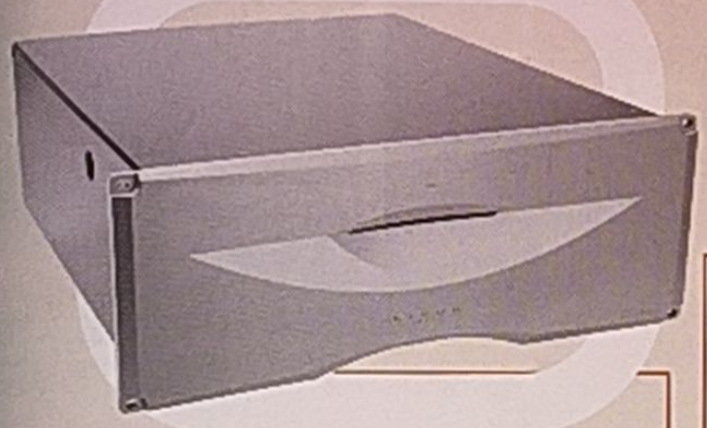
Naročnina se bo pričela s prvo naslednjo številko.

NAROČITE SE NA PCFormat V DVEH MESEČNIH OBROKIH!

IN PRIHRANITE

Izdelki za digitalni dom

Od DVD kamkorderjev do glasbenih strežnikov. Razkrivamo nove načine za zadolževanje digitalnih fanatikov.



SISTEM ZA DOMAČI KINO

VIVADI VENUS

2,500.000 SIT – 4,500.000 SIT ODVISNO OD KONFIGURACIJE
VIVALDI WWW.VIVALDI.COM

Malo je sistemov za domači kino, ki so preprosto ustvarjeni za prihodnost. Ta plazmatski sistem angleškega podjetja Vivaldi je takšen. Za 106-centimetrskim zaslonom se nahaja vrsta medijskih priklopov, na katere lahko priklopite sprejemnik digitalne TV, omreženi Windows XP PC, osebni snemalnik ali snemalnik DVD+RW. Vašo sobo bo z zvokom napolnil 5.1-kanalni ojačevalec in komplet zvočnikov NXT, ki zmorejo moč 100 W na kanal. Vivaldijev sistem je na voljo v dveh barvnih kombinacijah in je po našem mnenju vreden globokega kredita.

DOMAČI GLASBENI STREŽNIK

LINN INDEX

OD 1,600.000 SIT
LINN PRODUCTS
WWW.LINN.CO.UK

MP3 je morda dober za vaš prenosni predvajalnik, ampak za resno domače uživanje v glasbi potrebujete avdio strežnik s pošastnim trdim diskom, kot je ta Linn Index. Na voljo sta kapaciteti za 250 in 500 ur glasbe, ta, na Linuxu zasnovan sistem, pa lahko razpošilja nekompresirano glasbo v osem sob pri vas doma – seveda, če ste pripravljeni investirati v dodatne ojačevalce in zvočnike za vsako sobo. Preko omrežnega priklopa ali priklopa RS232 ponuja tudi dostop do spletnih glasbenih storitev CDDB in XiVA, tako da vam ne bo treba ročno vpisovati izvajalca in imena skladbe/albuma.

DVD-R/RW KAMKORDER

SONY DCR-DVD200

PRIBL. 320.000 SIT SONY
WWW.SONY.COM

DCR-DVD 200 bo na voljo ob koncu poletja in predstavlja Sonyjev prvi poskus v DVD kamkorder vodah, kjer v slogu morskih psov že v preži čakajo Panasonicove in Hitachijeve kamere DVD-RAM. Sonyjevo kamero lahko uporabite za snemanje do 60 minut videa MPEG2, in sicer na njenu lastnih 8 cm diskih. Kamera se ponaša z lečami Carl Zeiss, z 10x optičnim in 120x digitalnim zoomom ter ločljivostjo 800.000 točk. Zanimivo je, da se kamkorder odpove Bluetoothu in Memory Sticku ter se raje odloči za povezavo USB 2.0 in snemanje 400.000-točkovnih fotografij neposredno na disk.

DLP PROJEKTOR

SHARP XV-Z10000E

OK. 2,800.000 SIT
SHARP ELECTRONICS
WWW.SHARP.CO.UK

Karkoli že je vaša želja – ogledati si najnovejšega Spielberga ali pa raztegniti Excelove tabele čez celo steno – ta novi Sharpov projektor bi moral biti kos nalogi. Aparat se ponaša s čipom Texas Instruments HD-2 Mustang, ki premore ločljivost 921.600 točk, sliko brez težav raztegne čez največjo steno vaše dnevne sobe in sicer na velikost 7.62 m, s 1.080 vrsticami pa prinaša tudi popolno ločljivost slike HDTV. Dodajte še PC vhod SVGA in kontrast v bo najbolje bolje, da pričnete večere preživljati doma.

DAJTE NAM OPREMO

Vroče iz laboratorijev – najnovejši kosi tehnološkega poželenja.

PHILIPSOV KONVERGENČNI NADZOR

www.philips.com

Philipsov SBC-LM4005, brezžični digitalni multimedijski sprejemnik, je eden izmed številnih novih izdelkov podjetja, ki vam pomagajo kar najbolje uporabiti večpredstavnostne vsebine na vašem PC-ju. Ustvarjen, da deluje kot povezava med računalnikom in hi-fi sistemom ali sistemom za domači kino, ponuja avdio MP3SMC-LM4005, internetni radio, DivX in video predvajanje MPEG-1– vse to preko brezžične povezave 802.11b. Naprava bo na voljo to poletje, prav tako pa vam bo omogočila ogledovanje na PC-ju shranjenih fotografij v formatu JPEG tudi na TV-ju.

NOKIA PRINAŠA GLASBO V TELEFON

www.nokia.com

Zaljubljenci v glasbo in prenosne igrice, bodo kmalu lahko preizkusili Nokiin najnovejši telefon. Nov 3300 bo na voljo to poletje, ponujal pa bo predvajanje MP3/AAC in FM radio, kakor tudi barvni zaslonček, ločljivosti 128 x 128, za igranje že naloženih Java iger. Tukaj so še sporočanje MMS, 64 Mb kartica MMC za shranjevanje melodij in prilagojen program *Nokia Audio Manager* za kopiranje priljubljenih melodij ter sistem TrueTones – melodije, ki uporabljajo pravo glasbo namesto standardnih ali polifoničnih melodij.

TEHNOLOGIJE TRETJEGA TISOČLETJA

www.t3slo.net

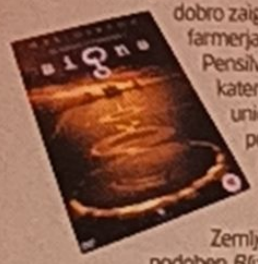
V kolikor želite se želite globlje potopiti v svet sodobnih tehnologij, potem preverite novo revijo v VideoToP-ovi založbi. *T3* prinaša novice, napovedi in teste najnovejših tehnologij, prinaša pa tudi poglobljene terne meseca in nasvete na dano terno. Prva številka je že v prodaji in med drugim prinaša tudi 10-stranski članek o digitalnem domu prihodnosti, primerjalni test MMS mobilnih telefonov in pogled v tehnologijo telefonije tretje generacije. Gotovo vredno 850 SIT, kaj pravite?

NA SPOREDU

Prihaja v enote DVD v vaši bližini...

SIGNS

Regija 2



Filmska zabava o napadu iz vesolja, v kateri Mel Gibson dobro zaigra vlogo farmerja iz Pensilvanije, kateremu ET-ji uničujejo pridelke. Ali to pomeni pričetek invazije na Zemljo? Film je podoben *Bližnjim Srečanjem*, vendar brez elementa srčkanosti vesoljcev. Napisal in režiral avtor *Šestega Čuta*, M. Night Shymalan.

●●●●○

JACOB'S LADDER

Regija 2

Grozljiva halucinogena drama, v kateremi mladi Tim Robbins zaigra psihično izmučenega vietnamskega veterana, ki ga preganjajo vizije demonov in živih mrtvecev. Vsekakor daleč od lahkotne zabave za nedeljsko popoldne, zato pa izkušnja, ki vam bo ostala v spominu.

●●●●◐

LOST IN LA MANCHA

Regija 2

Zanimiv dokumentarec Terryja Gilliama o njegovem poskusu snemanja *Don Kihota* se sprevrže v mešanico frustrirajoče komedije in boja z mlini na veter. Lahkotnejša različica filma Eleanor Coppole, *Heart od Darkness*, ki ga je navdihnil *Apocalypse Now*.

●●●○○

MY WRONGS #8245-8249 AND 117

Regija 2

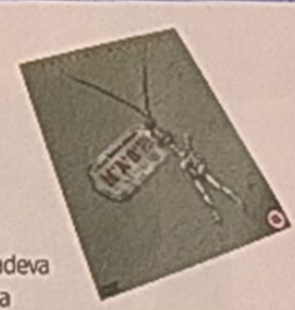
Nominiranec za Oskarja za kratki film, ki ga je napisal super-talentirani Chris Morris (*Brass Eye, The Day Today*), ki govori o odklopljenem možaku, ki preneha uporabljati svoje ime, ker preprosto meni, da si ga ne zasluži. In o psu. Čeprav traja le 12 minut, filmčku uspe sprovocirati reakcijo občinstva. Najbrž bo tudi vašo.

●●●◐○

DVD MESECA

28 DAYS LATER

Regija 2 20th Century Fox



Če v pogovoru omenite filme z zombiji, je velika verjetnost, da bodo vsi pomislili na njihov ultimativni razpoznavni znak, "Možgaaaane!". Avtorji kultnega *Trainspottinga* nam v velikem slogu britanske kinematografije prinašajo to grozljivko, ki je v celoti posneta z digitalno video kamero, kar jo že po samem izgledu ločuje od hollywoodskih grozljivk, ki smo jih videli v zadnjih letih (*Krik* ipd.). Okrevajoči kurir Jim se (po 28 dneh) v bolnišnici prebudi iz kome in ugotovi, da so vsi prebivalci Londona spakirali in odšli brez njega. Čez čas razkrije resnico – London je, skupaj s preostalim planetom, v preteklih tednih opustošil virus Rage, ki ljudi spreminja v – uganili ste –zombije.

Ko Jim naposled sreča nekaj preživelih, se zadeva spremeni v bolj ali manj klasično grozljivko. Gre za odlično zadevo, najbrž pa si boste najbolj zapomnili predvsem posnetke tihega in popolnoma praznega Londona, za katere vam dokumentarec razkrije, da so bili ustvarjeni tako, ko so posamezne trenutke tišine posneli z DV kamero in jih nato zlepili v zanimiv kolaž.

PCFHub OCENA

FILM ●●●●○ | **DISK** ●●●◐○

PODROBNOSTI

Slika 1.85:1 (široki zaslon 16:9)
Zvok 5.1 Dolby Surround
Dodatki Avdio komentar, izbrisani prizori, o snemanju idr.

HARRY POTTER & THE CHAMBER OF SECRETS

Regija 2 Warner Bros

Potter se vrača, tudi tokrat s polno vrečo trikov in čarajočih prijateljev, vendar se na Bradavičarki letos odvijajo bolj resne stvari. Zgodil se je umor, ki ga morajo razrešiti, kdo drug, kot Potter in družba. Film popestri nekaj karneo vlog – na primer Kenneth Branagh kot Gilderoy Lockhart ter Alan Rickman kot radovedni profesor Snape. Ne gre za mojstrovino, je pa opazno izboljšanje v primerjavi s prvim filmom.

PCFHub OCENA

FILM ●●●○○ | **DISK** ●●●○○

PODROBNOSTI

Slika 2,35:1 (anamorfna)
Zvok Dolby Digital 5.1
Dodatki Dodatni prizori, vodič, intervjuji, dodatne aktivnosti

X-MEN: THE MOVIE 1.5

Regija 2 20th Century Fox

Vmesna postaja med prvim filmom in letošnjim *X2* ter protistrup za podpovprečni DVD iz leta 2000. Režiser Brian Singer (*The Usual Suspects*) nam z *X-Men 1.5* ponuja zadovoljiv prikaz Marvelovega komičnega stripa o čudaških mutantih s super-močmi, ki poskušajo normalno shajati z ljudmi. V vlogah izstopata Ian McKellen kot Magnetto in Hugh Jackman kot Wolverine, gospodar nožev. Ta izdaja je precej boljša ter tako s podaljšanimi prizori, kot tudi brez njih prinaša precej več za vaš denar.

PCFHub OCENA

FILM ●●●●○ | **DISK** ●●●●○

PODROBNOSTI

Slika 2,35:1 (anamorfna)
Zvok Dolby Digital 5.1
Dodatki Avdio komentar, 12 podaljšanih prizorov s komentarjem, pet dodatnih prispevkov

FARGO: SPECIAL EDITION

Regija 2 MGM

Brata Coen nikoli nista slovela po uporabi številnih konvencionalnih stereotipov Hollywooda v svojih filmih. *Fargo* je na prvi pogled izjema, vendar kmalu ugotovite, da ni tako – sprva klasična kriminalka se sprevrže v originalen in preprost pogled na življenje domačinov vasice Brainerd v Minnesoti (odlično jih predstavlja noseča načelnica policijske postaje Marge Gunderson), katerih idilo prekinejo krvavi dogodki, ki vključujejo umor in ugrabitve ter resnično ogaben način, kako se znebiti trupla (kar nam prikaže hudobni psihopat Steve Buscemi). Vrhunsko posnet in odlično zaigran, ostaja *Fargo* eden najboljših filmov zadnjih desetih let.

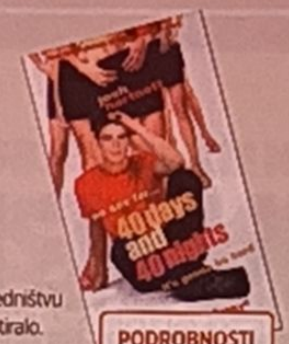
PCFHub OCENA

FILM ●●●●● | **DISK** ●●●●○

PODROBNOSTI
Slika 16:9, anamorfna
Zvok Dolby Digital 5.1
Dodatki Dokumentarec Minnesota Nice, intervjuji, komentarji, foto galerija, kviz, interaktivni vodič, TV spoti

40 DAYS & 40 NIGHTS

Regija 2 MGM



Redko se zgodi, da je za kakšen film v uredništvu težavno dobiti žrtveno jagnje, ki ga bo testiralo. Najstniške komedije so takšna zvrst – polne klišejskih in poceni šal, z liki, ki so prej 2-D figure, kot pa ljudje, s katerimi bi se lahko poistovetili, odvijajo pa se seveda v enem tistih ameriških mest, v katerih prebivajo le Playboy zajčice v oprijetih oblačilih. Da stvari postanejo še slabše, je *40 dni in 40 noči* kombinacija najstniškega filma in romantične komedije – dodajte torej vsemu zgoraj naštetemu še predvidljivo zgodbo in dobili ste pravo mešanico. Oglejte si ga le, če vas dekle prisili v to zaradi Josha Hartnetta.

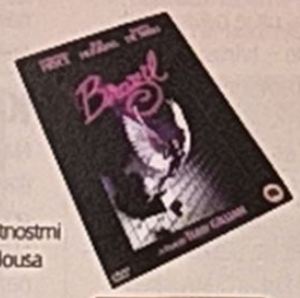
PCFHub OCENA

FILM ●●○○○ | **DISK** ●○○○○

PODROBNOSTI
Slika 1,85:1, anamorfna
Zvok Dolby Digital 5.1
Dodatki Predfilm

BRAZIL

Regija 2 20th Century Fox



Brazil **Terryja Gilliama** se ponaša z veliko lastnostmi Orwellovega *1984* in *Brave New World* Aldousa Huxleya, čeprav je – kot bi od nekdanjega Pythonovca to tudi pričakovali – celoten film prepreden z maničnim nadrealističnim humorjem. Jonathan Pryce je vladni uradnik, ki je obsojen na dolgočasno življenje pisarniškega molja, dokler ga igra usode ne potegne v teroristično zgodbo, ko poskuša popraviti administrativno napako. Igralska zasedba je resnično zvezdniška – Michael Palin je presenetljivo učinkovit v vlogi Jacka Linta, čeprav se pojav Roberta DeNiro v vlogi vodovodarja, borca za pravice, nekako ne sklada s celoto. Šlo bi naj za posebno izdajo, toda disk je žal zanič.

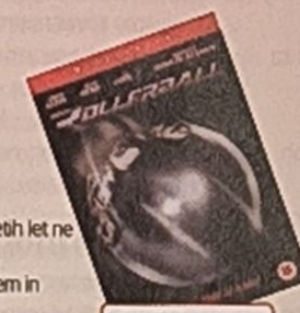
PCFHub OCENA

FILM ●●●●○ | **DISK** ●●○○○

PODROBNOSTI
Slika 16:9, anamorfna
Zvok Dolby Digital 5.1
Dodatki Dokumentarec What is Brazil, predfilm

ROLLERBALL

Regija 2 MGM



Predelava kultnega ZF filma iz sedemdesetih let ne prinaša na naše zaslone nič pretresljivega. Filmofilom že znana zgodba o neusmiljenem in krutem športu prihodnosti, ki je nekakšna kombinacija hokeja in ameriškega nogometa, s smrtonosnimi pripomočki in motocikli, gotovo ničesar ne pridobi s puhlim in na trenutke resnično plitkim scenarijem in povprečni igralski zasedbi – ob gledanju ne boste ušli občutku, da je film nedodelan in zmeden. Seveda pa je zaradi svoje vsebine poln akcije (katere je na trenutke že preveč), spektakularnih kaskaderskih vložkov in posebnih učinkov, kakršni pritičejo takšni zvrsti. Če niste videli izvirnika, je morda zaradi ideje in te divje kombinacije le vreden ogleda.

PCFHub OCENA

FILM ●●●○○ **DISK** ●●●○○

PODROBNOSTI
Slika 2,35:1 (široki zaslon)
Zvok Dolby Digital 5.1
Dodatki Predfilmi, komentar, interaktivni seznam igralcev, video spot

NA SPOREDU

Prihaja v enote DVD v vaši bližini...

NIKITA

Regija 2

Pred nadaljevanjem izženite iz možganov spomine na obupno predelavo tega klasika z Bridget Fonda v glavni vlogi – Anne Parillaud je veliko bolj prepričljiva ulična narkomanka, ki mora izbrati med smrtjo in življenjem vrhunsko izurjenega vladnega ubijalskega stroja. Zelo na nivoju, zelo nasilno, nekako francosko.

●●●●○

JACK RYAN BOX SET

Regija 2

Tom Clancy pravi: "Dobrodošli v moj um." V paketu štirih diskov je na voljo lepo število ur paranoje, ki temelji na vojni ali strahu pred njo: *The Hunt for Red October, Patriot Games, Clear and Present Danger* in *The Sum of All Fears*. Prvi je odličen, ostali pa so vsaj vredni enkratnega ogleda.

●●●○○

ONE HOUR PHOTO

Regija 2

Robin Williams se tokrat pojavi v vlogi resnično grozljivega tipa, ki je zaposlen v fotografskem studiu in zalezuje ljudi, katerih fotografije razvija. Lepo. Na srečo nas bodo digitalni fotoaparati odrešili podobnih težav

●●●●○

presis prevajalni sistem

POTREBUJETE POMOČ PRI PREVAJANJU?

ELEKTRONSKI SLOVARJI

Prevajalni sistem Presis z vgrajenim pomnilnikom prevodov je odlično orodje za pomoč pri prevajanju iz slovenskega v angleški jezik. Zaradi samodejnega prevajanja, ki upošteva osnovne slovnične značilnosti obeh jezikov, še posebej slovenskega, je prevajanje z njegovo pomočjo hitrejše in udobnejše.

IZJEMNA PROMOCIJSKA CENA ZA PRVIH 1000 UPORABNIKOV!

presis - osebni paket
slovensko-angleški modul, vmesnika MINI in IE
Letna uporaba z vključenim DDV: 4.800 SIT

presis - poslovni paket
slovensko-angleški modul, vmesniki MINI, IE in PRO
Letna uporaba z vključenim DDV: 24.000 SIT

Slovar slovenskega knjižnega jezika	20.800 SIT
Veliki angleško-slovenski slovar	17.700 SIT
Slovensko-angleški slovar	16.680 SIT
Veliki nemško-slovenski slovar	17.700 SIT
Veliki slovensko-nemški slovar	16.680 SIT
Veliki italijansko-slovenski slovar	17.700 SIT

Evropski slovar	9.990 SIT
Slovensko-angleški pravni slovar	12.800 SIT
Veliki ugankarski slovar	9.600 SIT

NOVO!

Angleško-slovenski in slovensko-angleški poslovni slovar	12.900 SIT
Hiper slovar italijanskega in slovenskega jezika	9.600 SIT
Amebisov besedni zaklad	6.900 SIT

AMEBIS

Amebis d.o.o., Bakovnik 3, p.p. 69, 1241 Kamnik
Tel./fax: +386 1 831 10 35, e-mail: info@amebis.si, http://www.amebis.si

↘INTERNET

DELJENJE INTERNETNE POVEZAVE

TEŽAVNOST

POTREBEN ČAS 10 MINUT

Več računalnikov in samo ena povezava do interneta – obstaja povsem preprosta rešitev.

Vas zanima domače omrežje? Potem niste sami. Cene računalnikov namreč vse bolj padajo in po nekaterih anketah ima vsako tretje slovensko gospodinjstvo vsaj en računalnik. In vsako od teh gospodinjstev je potencialni kandidat za domače omrežje.

Omrežje pa ima eno "morilsko aplikacijo", ki zna biti razlog, da si sploh omislite domače omrežje – deljenje internetne povezave. Ideja je, da se vsak PC z internetom poveže skozi eno samo povezavo v hiši. Poleg tega pa si še zamislite, da si lahko vsi računalniki med seboj v trenutku pošiljejo datoteke in delijo tiskalnike. No, pa si oglejmo, kako boste lahko svojo povezavo uporabljali z vsemi računalniki v stanovanju. Seveda je deljenje internetne povezave odvisno od vrste povezave.

Za deljenje same povezave v praksi obstajata le dva načina: strojni, ki je povezan z nakupom širokopasovnega usmerjevalnika, in programski – v slednjem primeru običajno čisto zadostuje v Windows vgrajeni odjemalec **Internet Connection Sharing (ICS)**.

Modem

Največja težava pri modemski povezavi ni sama hitrost, temveč dejstvo, da je vse več aplikacij napisanih za stalno povezavo z internetom. Programi pač radi preverjajo, če so na voljo nove nadgradnje in posodobitve, da sploh ne omenjamo spyware programov, ki s posebno slastjo svojim stvarnikom pošiljajo vaše podatke. Prav tukaj tiči prednost modemov – ko niste povezani, vam noben program ne more krasti komunikacijskih virov.

Kabelski modem

Kabelska povezava je pri nas najbolj razširjena oblika širokopasovnih povezav, čeprav jo ADSL počasi že dohaja. To pa zato, ker se lahko vsako gospodinjstvo s televizijskim kabelskim priključkom preprosto poveže na širokopasovno kabelsko povezavo. Hitrosti prenosa znašajo od 64 kbps do 2 Mbps, medtem ko so hitrosti v nasprotni smeri relativno nizke – največ 256 kbps.

Vse aplikacije s širokopasovnimi usmerjevalniki ne delujejo pravilno in če nameravate na domačem računalniku postaviti kak igralni portal, se prepričajte, da so igre, ki jih nameravate gostiti, združljive z usmerjevalnikom. Tudi druge aplikacije lahko imajo težave z usmerjevalniki – tako recimo *NetMeeting* sploh ni zaznal interneta.

ADSL modem

Odkar se je SiOL odločil za širitev vstopnih točk, je ADSL na voljo že skoraj povsod. Vse skupaj pa je odvisno od paketa, ki ga kupite – hitrosti snemanja, nalaganja, IP naslovov ipd. Seveda je hitrejše tudi boljše – če nameravate gostiti spletni igričarski portal, potem 128 kbps nalaganja morda ni najboljša rešitev za vas.

Deljenje povezave preko usmerjevalnika je podobno kot pri kabelskem modemu, le da je vprašanje, ali imate statični ali dinamični IP naslov. Preverite le, če ste morda po naključju dobili USB ADSL modem, ki ima tudi Ethernet povezavo. Priključek je podoben modemskemu, verjetno pa nosi napis 10/100 Mbps ali pa kar LAN. V tem primeru je način deljenja povsem odvisen od vaših želja – širokopasovni usmerjevalnik bo v vsakem primeru zadovoljen.

Običajno ADSL moderni uporabljajo poseben avtentikacijski in komunikacijski protokol, PPPoE. Pred časom so bile težave pri deljenju PPPoE povezave preko usmerjevalnika, današnji pa imajo podporo že vključeno.

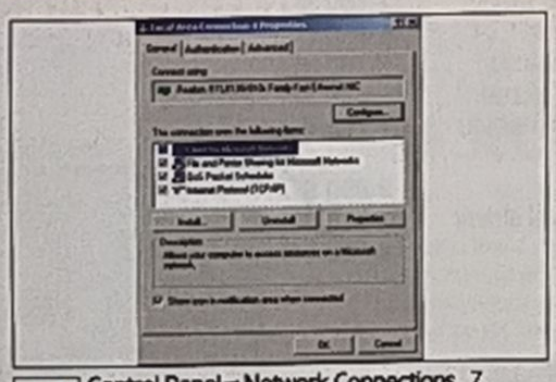
Programsko deljenje

Od Windows 98 SE naprej je v vsak naslednji Microsoftov OS vključen odjemalec ICS. Ta omogoča dvema ali več računalnikom v omrežju, da si med seboj delijo eno samo povezavo z internetom.

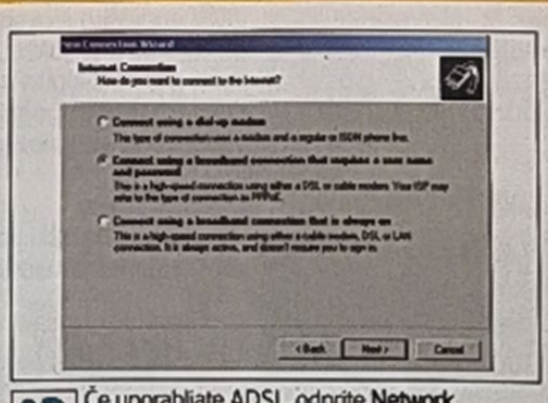
Kaj potrebujete

Najprej morate imeti vsaj dva računalnika – drugače sploh ne bi bilo potrebe po deljenju internetne povezave, kajne? Na vsakem od računalnikov mora biti nameščena funkcionalna mrežna kartica. Če delite kabelsko ali ADSL povezavo, morate imeti na gostiteljskem računalniku nameščeni dve mrežni kartici. Kartice morajo biti med seboj tudi pravilno povezane. Če uporabljate povezavo preko koaksialnega kabla, ste tako ali tako obsojeni na verižni način povezave. Če pa uporabljate povezavo s kabli UTP, potem boste morali v primeru vsaj treh računalnikov uporabiti vozlišče. Če pa sta povezana le dva računalnika, lahko na vozlišče pozabite, vendar potrebujete t.i. *crossover* kabel, namenjen neposredni povezavi med dvema računalnikoma. Na gostiteljskem računalniku mora biti povezava z internetom pravilno nastavljena.

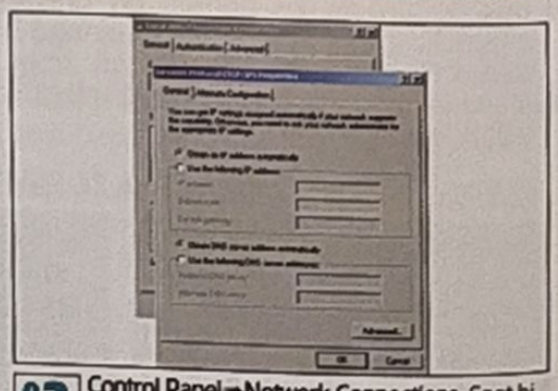
>>WINDOWS XP Nastavljanje gostitelja



01 **Control Panel➡Network Connections**. Z desnim gumbom kliknite na povezavo in izberite **Properties**. Pod **General** morata biti obkljukani postavki **Client for Microsoft Networks** in **Internet Protocol (TCP/IP)**. Izberite jeziček **Sharing➡ Enable Internet Connection Sharing for this connection**.



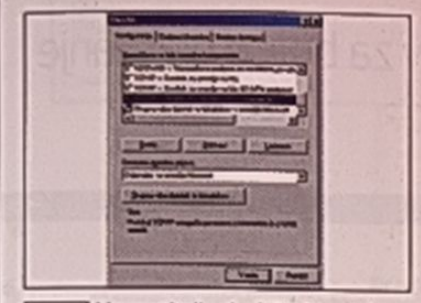
02 Če uporabljate ADSL, odprite **Network Connections➡Create a new connection➡Next**. Izberite možnost **Connect to the Internet➡Next➡Set up my connection manually**. Izberite **Connect using a broadband connection that requires a user name and password** in kliknite na **Next**. Vnesite uporabniško ime in geslo, izberite vse možnosti in kliknite na **Finish**.



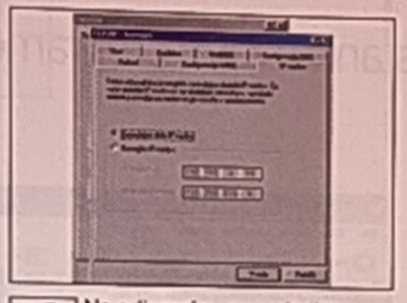
03 **Control Panel➡Network Connections**. Spet bi morali biti navedeni vsaj dve povezavi. Z desnim gumbom kliknite na povezavo z lokalnim omrežjem in izberite **Properties**. Izberite možnosti **Obtain an IP address automatically** in **Obtain DNS server address automatically**. Kliknite na **Advanced** in se prepričajte, da so postavke pod **IP Settings, DNS** in **WINS** prazne.

>>WINDOWS 98/ME/2000

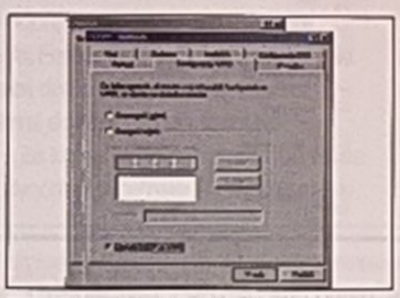
Tudi staroste podpirajo internetno druženje.



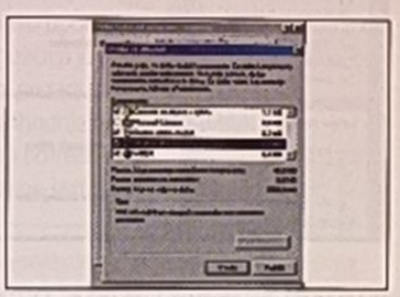
01 Na gostitelju dvokliknite na ikono **Network** v **Control Panelu**. Nameščene morajo biti naslednje postavke: **Client for Microsoft Networking**, **NetBEUI**, **TCP/IP** ter **File and Printer Sharing for Microsoft Networks**.



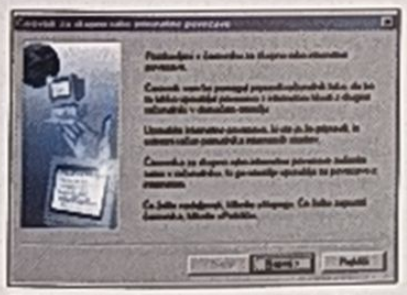
02 Na odjemalcu ponovite iste korake, vendar ne namestite **NetBEUI**. Označite vnos TCP/IP, povezan z omrežno kartico in kliknite na **Properties**. Izberite jeziček **IP Address** ➡ **Obtain IP address automatically**.



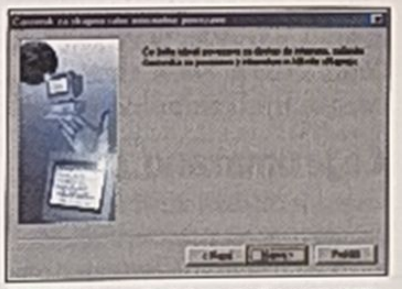
03 Izberite **WINS Configuration** in obkljukajte **Use DHCP for WINS Resolution**. Pod jezičkom **Gateway** izbrišite vse vnose, pod **DNS Configuration** pa izberite možnost **Disable DNS**. Ko ste zaključili, kliknite na **OK** in ponovno poženite računalnik.



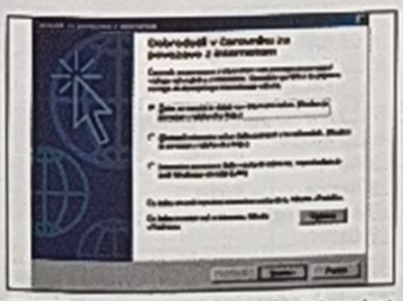
04 **Control Panel** ➡ **Add/Remove Programs** ➡ **Windows Setup**. Izberite **Internet Tools**, kliknite na **Details** in obkljukajte **Internet Connection Sharing**. Windows vas bodo verjetno poprosili za namestitveni CD in se potem ponovno zagnali.



05 Ko se bo sistem spet naložil, se bo prikazal **Internet Sharing Setup Wizard**. Kliknite na **Next** in nato še enkrat. Če se prikaže sporočilo **The wizard cannot detect the network**, kliknite na **Advanced Settings** in tam ročno izberite želene možnosti.



06 Na naslednjem zaslonu morate izbrati vrsto povezave. Izberite **High-Speed Connection** in znašli se boste pred najbolj čudno zasnovanim zaslonom, kjer so prikazane vse kartice, ki so bile kadarkoli nameščene na sistem. Kliknite na **Next**.



07 Naslednji zaslon je podoben kot prejšnji, le da se pojavi le ena postavka, ki jo izberite. Kliknite na **Next**. Sedaj vas čarovnik povpraša, ali naj ustvari **Internet Connection Sharing Client Disk**.

08 Ta korak veselo preskočite. Sedaj kliknite na **Finish** in potrdite ponovni zagon računalnika. Opomba: če uporabljate ADSL, v čarovniku za ICS izberite **PPPoE Adapter**.

↘ OBJAVLJANJE NA SPLETU

USTVARITE BLOG

DRUGI DEL Sedaj je pravi čas, da svetu poveste vse o sebi.

Večina ljudi prične ustvarjati bloge, da bi drugim pokazali stvari, ki so jih našli na internetu ali da bi sorodnike obveščali o tem, kaj se dogaja v njihovih življenjih. Ustvarjanje bloga pa omogoča neprimerno več možnosti, kot le objavljanje novičk. Bolj napredne stopnje na **www.blogger.com** omogočajo tudi slovnično preverjanje vaših stvaritev (seveda le za angleščino), usmerjanje obiskovalcev na druge spletne strani ter celo objavljanje slik.

To omogoča le *Blogger Pro*, poleg tega pa še več, recimo dodatno naslovno polje v vnosnem obrazcu, zelo uporabno orodje za naslavljanje obvestil, lahko pa določite tudi točen čas, ko naj se določen vnos pojavi na spletu. Na vašo spletno stran lahko pošljete tudi elektronsko sporočilo, ki se bo samodejno objavilo v blogu, bralcem pa lahko samodejno pošiljate elektronska obvestila, vsakič ko se spletna stran obnovi.

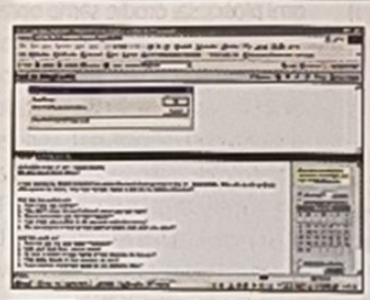
Zabrišite stari dnevnik v koš ter pričnite pisati blog.

In koliko vas bo vse skupaj stalo? *Blogger Pro* vas bo olajšal za 35 USD (približno 7350 SIT) letno, če pa želite svojo spletno stran nadgraditi za objavljanje slik, pa boste morali odšteti še 15 USD (3150 SIT). S tem doplačilom se boste znebili tudi reklamnih pasic. Za podrobnosti se odpravite na **www.blogger.com**.

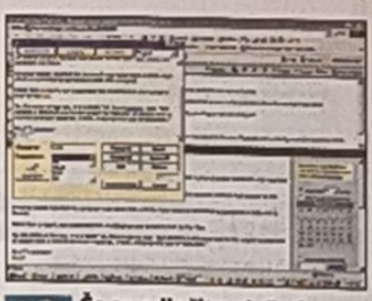
PCF

>>VELIKI BLOGI

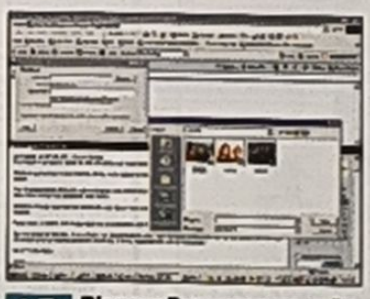
Za več možnosti se odločite za *Blogger Pro*.



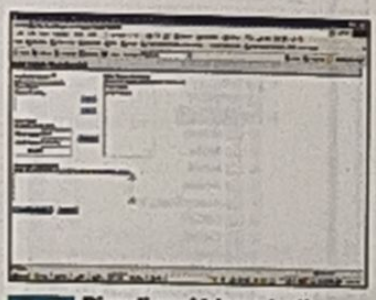
01 **Vzdrževanje bloga pomeni precej več kot le piljenje pisnega izražanja. Kliknite na gumb Link v orodni vrstici, da na stran dodate povezavo do zanimive spletne strani. Kodiranje vas ne rabi skrbeti, ker bo *Blogger* sam poskrbel za to.**



02 **Če se odločite plačati za *Blogger Pro*, bodo vaša sporočila tudi slovnično pregledana – ukaz za preverjanje črkovanja je dodan standardnim ukazom. Kliknite na gumb 'abc' in Spellchecker.net bo pregledal vaše delo.**



03 ***Blogger Pro* vam omogoča tudi nalaganje slik v spletni dnevnik. Kliknite na gumb Upload in program vas bo vprašal po lokaciji slike, ki jo želite objaviti. Kliknite na Browse ter poiščite želeno sliko.**



04 **Bi radi svoj blog pisali skupaj z drugimi? Kliknite na ikono s sliko moškega in ženske, da povabite druge pisce v vaš blog. *Blogger* jim bo poslal elektronsko sporočilo ter ustvaril račune zanje.**

↘SISTEM WINDOWS

NAJ BO ČISTO

TEŽAVNOST

POTREBEN ČAS 30 MINUT

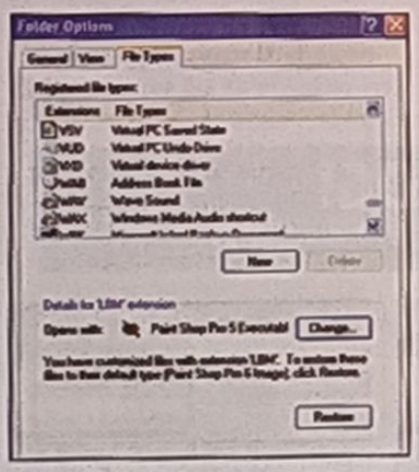
Izkopljite arheološke ostanke starih programov za boljše delovanje sistema.

TRIKI & NASVETI

>>UPORABITE SYSTEM RESTORE

NAMESTITE Če želite preizkusiti kak nov kos programske opreme, za katero niste prepričani, da jo potrebujete, uporabljate pa Windows ME ali XP, postavite obnovitveno točko, preden program namestite (Start➡Run, vtipkajte **msconfig**, [Enter], kliknite na **Launch System Restore**).

ODSTRANITE Če se takoj odločite, da programa ne nameravate obdržati, ga odstranite na običajen način, nato pa ponovno zaženite **System Restore** in izberite obnovitveno točko, ki ste jo nazadnje ustvarili. S tem boste zbrisali vse sledi programa na vašem sistemu.



Odstranite asociacije z datotekami na jezičku File Types pod Tools➡Folder Options v mapi My Computer.

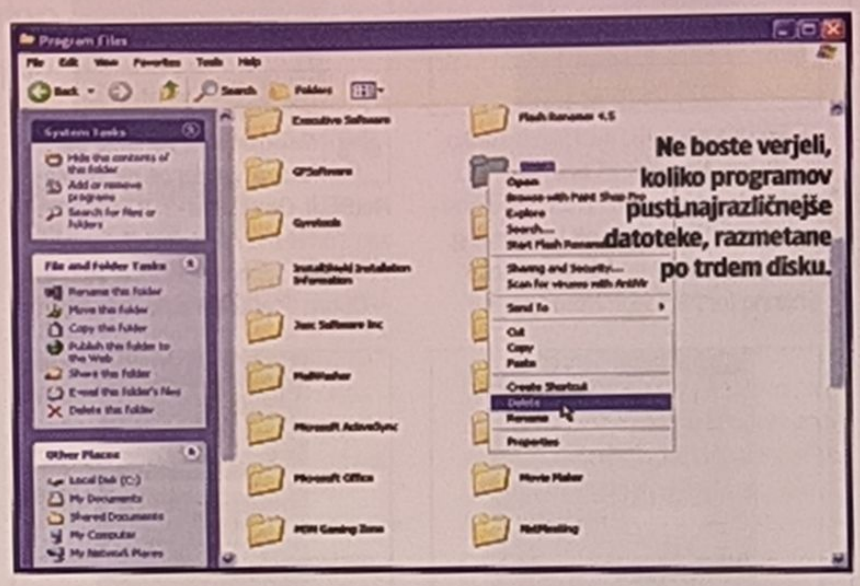
Aplikacije in orodja niso ravno vljudna bitja. Ko jih zaprosite, naj zapustijo vaš PC, vam strašansko zamerijo, na vrat na nos odbrzijo in za seboj pustijo datoteke, vnose v registru in še cel kup smeti po računalniku. Vsakih toliko vam bomo v PC Formatu predstavili popoln vodič po čiščenju sistema, s pomočjo katerega boste svojemu sistemu dali novo priložnost preživeti naslednjih šest mesecev, preden boste prisiljeni vse skupaj na novo namestiti.

Težava pri tej metodi pa je, da ni nič kaj prefinjena. Dosti bolj učinkovito je, če sami prevzamete nadzor nad procesom odstranjevanja in ročno počistite za odhajajočimi programi.

Prvi koraki

Prišel je dan, da se poslovite od programa na vašem sistemu. Najboljši način za odstranjevanje je še vedno preko možnosti za dodajanje in odstranjevanje programov (Add/Remove Programs) v nadzorni plošči, saj orodje samo opravi večino potrebnega dela. Med odstranjevanjem boste pogosto naleteli na pogovorno okno, ki vas bo obvestilo, da določeni programi in knjižnice niso več v skupni rabi in če jih želite morda obdržati.

Če ste zelo previdne sorte, lahko pri vseh možnostih izberete, da jih boste obdržali (No to all), bolj pustolovski uporabniki pa bodo ukazali, naj se vsi ti programi izbrišejo (Yes to all). Če se kak program kasneje pritožuje, da mu kaj manjka, ga še enkrat namestite preko namestitve in manjkajoče datoteke bodo nadomeščene. Ko je proces odstranjevanja končan, boste občasno obveščeni o tem, da orodju za odstranjevanje ni uspelo odstraniti vseh datotek z računalnika. Vedno kliknite na **Details**, saj boste izvedeli, kje so tiste datoteke, ki jih ni bilo mogoče odstraniti.



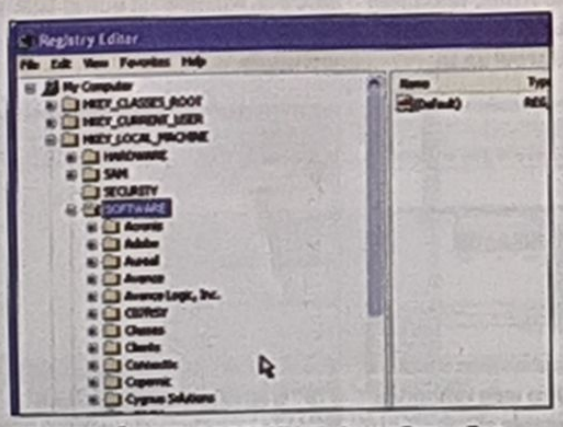
Ne boste verjeli, koliko programov pusti najrazličnejše datoteke, razmetane po trdem disku.

Če je umazano...

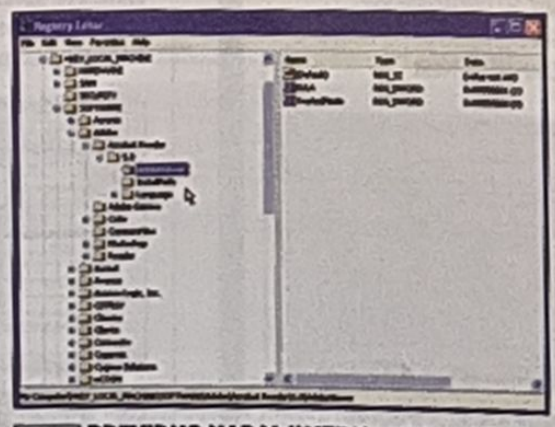
In sedaj je čas, da si nataknemo gumijaste rokavice. Najprej si oglejte mapo **Program Files** – presenečeni boste nad tem, koliko stvari so najrazličnejši programi pustili za seboj prav pred vašim nosom. Ko ste prepričani, da določene mape in datoteke spadajo k neobstoječim programom, jih preprosto izbrišite.

Naslednji je na vrsti register. Vodič v treh korakih vam bo pokazal najvarnejše mesto, na katero je potrebno pokukati za odvečnimi ključi. Če bi radi bili resnično temeljiti, poiščite vse vnose, ki vključujejo ime programskega ključa, da si ogledate, kaj vse se še skriva v registru. Kar koli najdete v mapi **HKEY_CLASSES_ROOT** se nanaša na pravila za

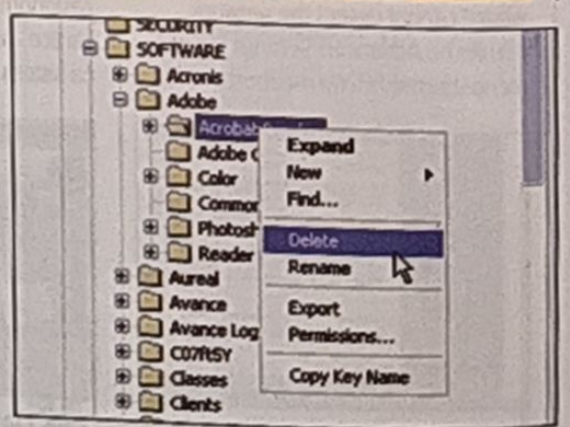
>>OSNAŽITE REGISTER Počistite pomembne prostore.



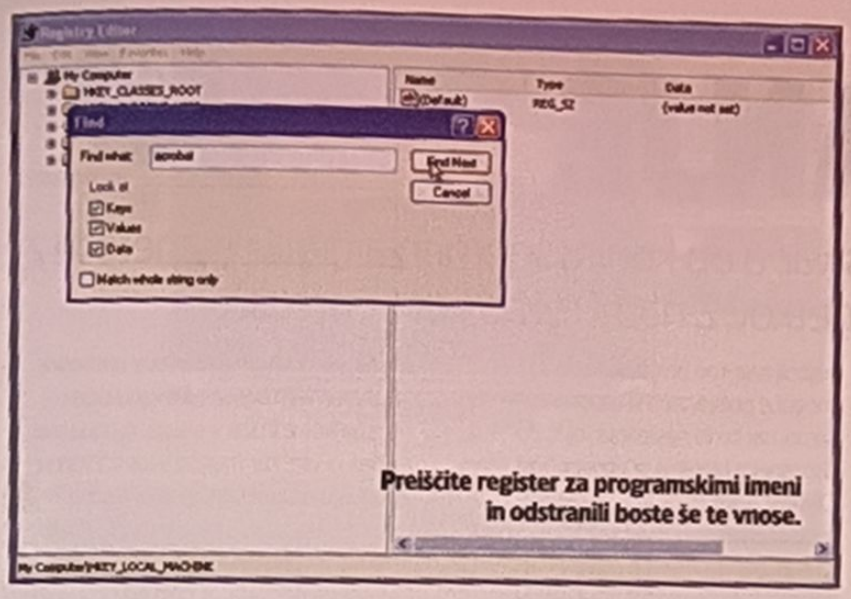
01 ZAŽENITE REGEDIT Kliknite na Start➡Run, vtipkajte regedit in pritisnite [Enter]. Mapa, vredna ogleda, je HKEY_LOCAL_MACHINE\Software, saj se vanjo shranjuje večina informacij o programih. Odprite jo in videli boste cel kup vnosov.



02 PREVIDNO NADALJUJTE Ko odkrijete ključ, ki ga iščete in si dobro oglejte njegovo vsebino. Prepričajte se, da ne vsebuje ničesar, kar še potrebujete – določena podjetja shranjujejo podrobnosti o različnih programih znotraj enega samega ključa.



03 NAJPREJ KOPIJA, POTEM BRISANJE Ko najdete ključ, ki ga želite izbrisati, kliknite nanj z desno tipko miške, izberite Export in ustvarite varnostno kopijo. Šele nato ponovno kliknite nanj z desno tipko miške in izberite Delete, da ga izbrišete.



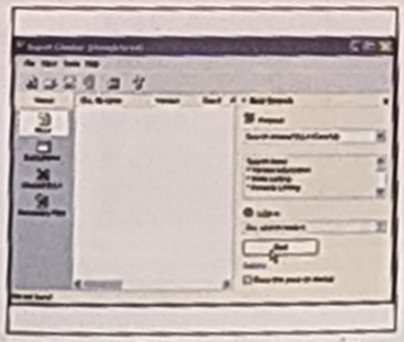
Preiščite register za programskimi imeni in odstranili boste še te vnose.

odpiranje datotek in niso ravno najbolj varno področje za brisanje vnosov. S takšnimi ključi lahko brez težav opravite, če odprete **My Computer**, izberete **Tools, Folder Options** in na jezičku **File Types** določite, kateri program bo odpiral določeno vrsto datotek.

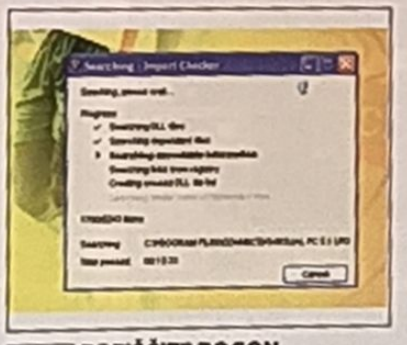
Za konec pa je potrebno opraviti še z odvečnimi sistemskimi datotekami, ki jih programi v naglici puščajo za seboj, te pa nato delajo gnečo v mapi Windows. Vodič v štirih korakih vam bo pokazal, kako uporabljati DLL Toys. Shareware različica je popolnoma funkcionalna, če bi pa radi shranili rezultate in si v prihodnje prihranili kar nekaj časa, jo bo pa potrebno registrirati, kar vas bo stalo slabe štiri tisočake. **PCF**

>>ODSTRANITE ODVEČNE DLL-je

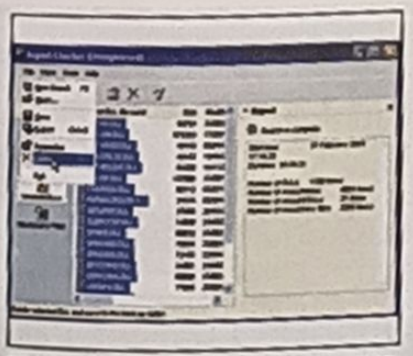
Vrzite jih iz sistema. Zdaj!



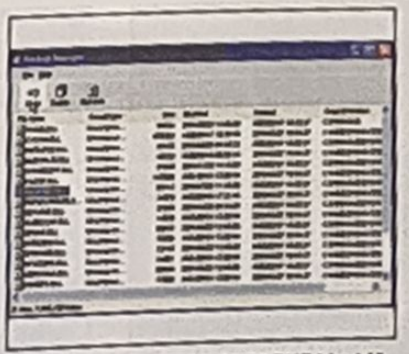
01 **IGRAČKE ZA VELIKE DLL** Toys boste našli na tokratnih diskih. Najprej seveda namestite program. Ko je namestitev končana, zaženite Import Checker preko Start➡Programs➡DLL Toys.



02 **PREIŠČITE POGON** Natančnost ni nič slabega, zato iz spustnega menija Purpose izberite Search for unused DLLs (previdno) in kliknite na Search. Sedaj si skuhajte skodelico kave – iskanje traja namreč kar nekaj časa.



03 **NEUPORABLJENE DATOTEKE** Ko je iskanje končano, kliknite na Unused DLLs, da si ogledate, katere datoteke se programu zdijo neuporabne. Pritisnite [Ctrl] + [A], da izberete vse in izberite File➡Delete, da jih premaknete v začasno mapo.



04 **POVRNITE DATOTEKE** Vsakič ko odstranite kak program ta proces ponovite. Če ugotovite, da katera od datotek DLL manjka, poženite Backup Manager , izberite manjkajoče datoteke in kliknite na Undo, da jih povrnete.

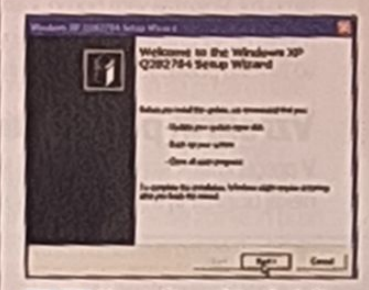
↘HITRI VODIČI

WIN NAMIGI

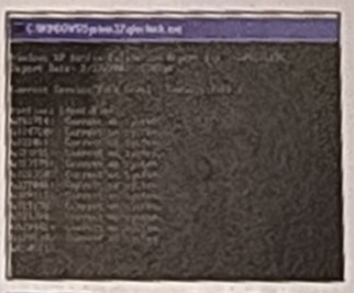
Dajte vašemu sistemu potreben zagon.

PREVERITE NAMESTITEV NAJNOVEJŠIH POPRAVKOV

Poskrbite, da bodo vaši Win 2000 ali XP v najboljši formi. Dobro veste, da je potrebno.



01 Usmerite vaš brskalnik na **http://support.microsoft.com/?kbid=282784** in snemite datoteko **QFECHECK. EXE** za vašo različico Windows. Dvokliknite na sneto datoteko, da namestite program.

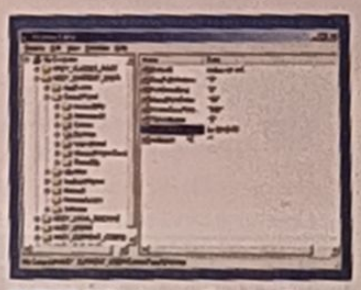


02 Po namestitvi kliknite na **Start**, izberite **Run**, vtipkajte `qfecheck` in pritisnite [Enter]. Program bo preveril vsak popravek, če je pravilno nameščen. Po koncu preverjanja se okno zapre.

03 Če zasledite kak popravek, ki ni nameščen, si zapišite njegovo oznako in pojdite na **http://support.microsoft.com/?kbid=123456** (123456 je številka popravka). Snemite popravek in ga namestite.

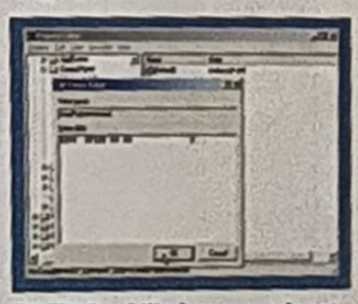
HITRO SPREMENITE AKTIVNO OKNO

Postavite okno v ospredje tako, da nadenj postavite kazalec miške.



01 Kliknite na **Start➡Run**, vtipkajte `regedit`. Poiščite ključ **HKEY_CURRENT_USER\ControlPanel\Desktop** – uporabniki Win98/ME poiščite vnos **Use preferencemask**; uporabniki Win 2000/XP pa vnos **User PreferencesMask**.

02 Dvokliknite na vnos in si zapomnite prvi dvoštevilčni heksadecimalni niz. Odprite kalkulator v Windows in izberite Scientific. Kliknite na gumb Hex, vtipkajte številko in ji prištejte 41. Vrnite se v Regedit.



03 Dvokliknite na vrednost iz prvega koraka. Zamenjajte kodo s tisto iz drugega koraka. Ustvarite željen zamik, kar storite z novo decimalno vrednostjo **DWORD Active WndTrkTimeout**.

↘ UREJANJE DIGITALNEGA VIDEA

DIGITALNE SANJE

NA DISKU

TEŽAVNOST

POTREBEN ČAS ENA URA

Kamkorderji so dobra stvar, a ob koncu snemanja hitro ostanete le z gorami tresočih se posnetkov. Z nami režite kot Scorsese.

TRIKI & NASVETI

>>KAKO PRIČETI Z UREJANJEM VIDEA

VAŠE ŽIVLJENJE JE FILM Demonstracijsko različico Ulead ovega programa *VideoStudio 7* smo vključili na priložen disk. Če še nimate nobenega orodja za obdelavo videa, se lahko poigrate z možnostmi, ki vam jih ponuja ta program. Eksperimentirate lahko z naslovi, statičnimi posnetki, ali kratkimi posneti s spletne kamere. Če pa se imate namen resno ukvarjati z urejanjem digitalnega videa, pa potrebujete naslednje: digitalni kamkorder, kartico FireWire, hiter trdi disk z visoko kapaciteto (priporočamo vam vsaj 40 Gb pri 7.200 obratih) in zmogljiv računalnik (vsaj s procesorjem razreda Pentuma III).

Še pred kratkim je bila že sama ideja, da bi prijateljem poslali video posnetek vaših najnovejših vragolij, čisto neverjetna – danes pa je kaj takega čisto enostavno, zato nimate več izgovora, da tega ne počnete. Posnetke lahko še dodatno izboljšate, če si omislite kak enostaven programski paketek, s pomočjo katerega lahko video uredite, dodate naslove, posebne učinke in še kaj. Tukaj pa nastopimo mi. Pokazali vam bomo, kako spremeniti nekaj enostavnih posnetkov v pravo filmsko poslastico s kar najmanj truda.

Vzroki in posledice

V precej kratek film bomo stlačili kar nekaj učinkov in trikov, da bi vam kar najbolj nazorno pokazali, kaj vse je mogoče početi, a če si zapomnite le eno samo, naj bo to naslednja: ključ do uspešnega urejanja je enostavnost. Obstaja zelo dober razlog, zakaj so rezi med scenami v hollywoodskih filmih kar se da enostavni, namesto da bi uporabljali kaj vem kakšne učinke, in ta razlog je preprosto ta, da stvar v končnem izdelku deluje. Posebni učinki lahko služijo kot močno metaforično sredstvo, a ne pretiravajte z njimi. En sam premišljeno uporabljen učinek je lahko neprimerno boljši kot cela gora neskladnih.

Naš sprehod po "montaži" vam bo dal v vpogled v osnove, od obrezovanja delov posnetkov, ki so gradniki vsakega filma, do dodajanja naslovov, prehodov. Pokazali vam bomo tudi, kako dele posnetkov združiti v enega. A obdelava videa ni vse, kar morate vedeti. Zvočna podlaga vašega filma je prav tako pomembna, če želite pritegniti publiko. Primerno uporabljeni zvočni učinki in glasbena podlaga, ali celo govorni vložki, lahko navaden video posnetek spremenijo v umetnino.

Filtri do roba

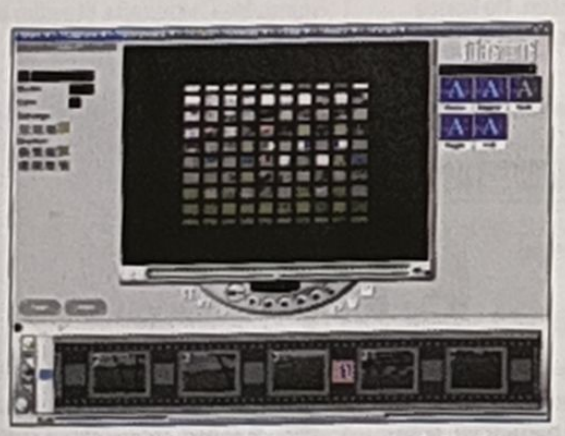
Naši vodiči vas bodo sicer oborožili z obvladovanjem osnovnih tehnik, naredite pa lahko še celo vrsto stvari. Samo za primer: z uporabo demonstracijske različice *VideoStudia 7*, ki jo najdete na

>>MONTAŽA Naučite se nekaj digitalnih trikov in pološčite vaš video.

01 ZAČETEK PROJEKTA Z uporabo derna *VS 7* obrežite zbirko posnetkov, da vam ostanejo samo posnetki, ki jih želite uporabiti. Izberite posnetek in uporabite drsnik za obrezovanje, da obrežete odvečne dele. Kliknite na **Save Trimmed Video**.

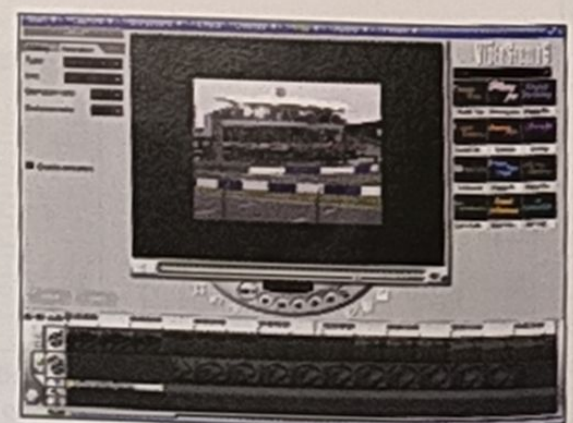
02 POVEJTE ZGODBO Preklopite v način **Storyboard** in povlecite vaše posnetke v scenarij v zaporedju, kot jih želite prikazati. Ni potrebno, da so v pravilnem časovnem zaporedju. Skakanje po času je lahko prav dramatično, če ga dobro izvedete.

03 POSEBNI UČINKI Preklopite v način **Effects** in lahko boste dodajali prehode med scenami. Omejite se na en ali dva prehoda na film, ker so drugače nadležni. Izbrali smo učinek **Build/Checker** za preskok na konec dirke, s čimer smo simulirali zastavo za konec.



04 DOKONČAJTE TRIK Vsak posebni učinek je mogoče prilagoditi. Kontekstni okvir na levi strani zaslona omogoča izvedbo želenih sprememb. Tukaj smo prilagodili obrobe in barvo ozadja, da smo dodatno poudarili zastavo za konec dirke.

05 V GIBANJU Kliknite na gumb **Overlay**, da prekrijete posnetke. Potegnite posnetek na časovni trak Overlay, kliknite na jeziček **Motion** in nastavite prosojnost, zoom in položaj. S tem smo prekrili zmagovalčevo slavje z drugimi avtomobili.



06 PRISVOJITE SI ZASLUGE Kliknite na gumb **Title** in vnesite besedilo, vključno z obrobami in animacijo ali pa si omislite slog iz predloge. Če želite naslov prekrivati preko posnetka, poskrbite, da bo začetni posnetek vključeval nekaj sekund stacionarne slike.

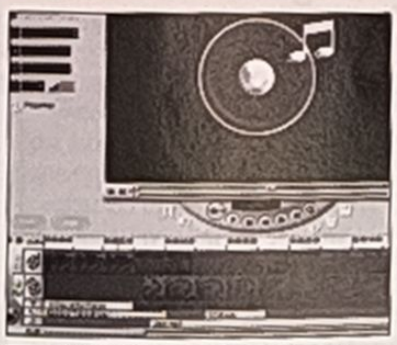
***VideoStudio 7* močno olajša urejanje videa – preizkusite demo na disku.**

disku, izberite kateri koli del videa v načinu Storyboard in kliknite na jeziček Filter – nanesete lahko celo vrsto filtrov, s katerimi lahko popestrite dolgočasno sceno in jo popolnoma spremenite.

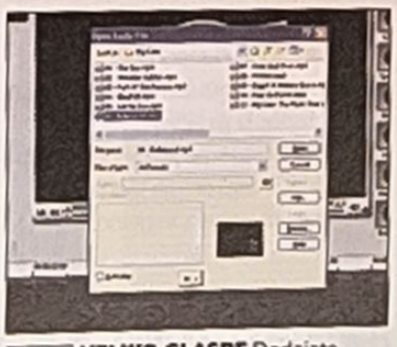
Najpomembnejše pri urejanju videa je stalno eksperimentiranje. Osnove so precej enostavne, a s stalnim preizkušanjem novih prijemov se lahko naučite cele vrste novih, razburljivih načinov za izdelavo filmov, ki bi jih težko ločili od profesionalnih izdelkov. Pravijo, da kamera ne laže, a boste z dostojnim programskim paketom za obdelavo in montažo videa izdelovali videe, ki vam jih bodo vsi zavidali. **PCF**

>>ZVENI DOBRO

S primernim zvokom bo vaš video šele prav zaživel.

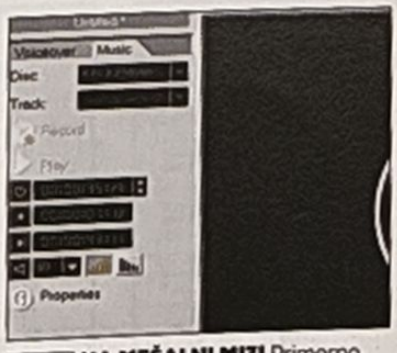


01 IZDELAJTE VZOREC Izvirni zvok lahko iz posnetka tudi odstranite ali pa novo podlago posnamete preko izvirne. Kliknite na gumb **Audio** in in povlecite vzorec zvoka letala na začetek vašega posnetka, da bo simuliral zvok motorja.



02 VELIKO GLASBE Dodajate lahko zvočne posnetke, kot so datoteke MP3, in sicer tako, da jih potegnete na časovni trak. Uporabite lahko izbrane vzorce na desni, če pa kliknete na gumb **Load Audio** pa dobite dostop do drugih datotek na disku.

03 MILI GLASEK Če imate mikrofon, lahko dodate posnetku še lasten komentar. Kliknite na tisti del filma, kjer želite pričeti s komentarjem in nato kliknite na gumb **Record**. Preden pričnete govoriti, ne pozabite nastaviti jakosti.



04 NA MEŠALNI MIZI Primerno mešanje zvoka je ključ do končnega uspeha. Za vsak posnetek uporabite okvir na levi , da priredite jakost, nastavite točke začetka in konca predvajanja ter priredite jakost glede na izvirno zvočno podlago.

PAKET PLUS!

ČAS ZA ZABAVO

PRVI DEL

Dovolite Microsoftu, da vaš PC spremeni v jukebox. Resno!

Besedi "Microsoft" in "zabava" se le redko znajdeta v isti povedi (razen v družbi z določilom "republikanska"), a življenje skriva nemalo presenečenj. Tokratno prihaja v obliki Microsoft Plus! Digital Media Edition. Gre za paket Plus!, ki je dejansko vreden nakupa, saj je precej več, kot le digitalno ozadje, kot so bili predhodni paketi. Način Party je le ena od možnosti, ki jih paket ponuja in je dejansko kar dobra zadeva. Odpeketajte na **www.microsoft.com/windows/plus** in se pozanimajte, kako lahko zadevo kupite.

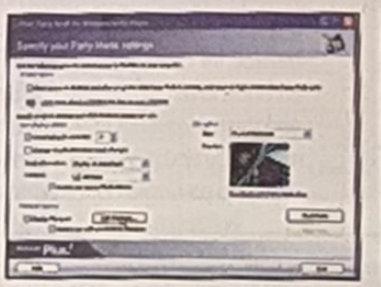
PC bi torej radi spremenili v jukebox, da bi lahko vaši prijatelji izbirali skladbe iz vaše zbirke in bi pri tem vaše nastavitve ostale nedotaknjene. Ko zaženete Party Mode z vključeno zasebnostjo, bodo vaši goste lahko dostopali le do prijavnega zaslona. Sistema ne pozabite zaščititi z geslom, saj lahko obiskovalci kaj hitro

Ali ima *Stairway to Heaven*?

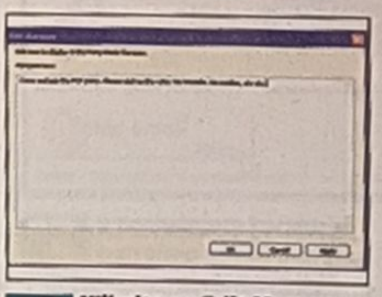
naredijo veliko škode ali vsaj precejšnjo zmedo. Glasba in alkohol v isti sobi s PC-jem z dostopom do interneta, ki se glasi na tuje ime, je za nekatere preveč mamljiva kombinacija. Izbirate lahko med celo vrsto celozaslonskih preoblek (dodatne lahko snamete s spleta) in običajno izbiro vizualizacij. Potem morate skrbeti le še za to, da vaši gostje ne bodo zlivali piva po vaši tipkovnici. Začuda Microsoft še ni iznašel načina za boj proti tovrstnim nadlogam. **PCF**

>>ZABAVA SE PRIČENJA

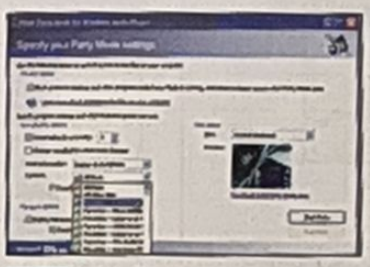
Uporabite celozaslonsko različico *Media Player 9*.



01 Zaženite Plus! Party Mode za WMP. Označite možnost Block access to desktop, da drugim preprečite brskanje po vaših nastavitvah. Za spreminjanje skladb označite še možnost Crossfading.



02 Kliknite na Edit Marquee in vnesite pravila za zabavo, informacije ali le komentarje, s katerimi boste zabavali goste. Za najbolj učinkovito izživljanje označite Guests can add comments.



03 Izberite seznam predvajanja ali samodejni seznam, kar bi pač radi uporabili na zabavi. Izberite preobleko, ki najbolj odgovarja temi zabave. Po potrebi lahko snamete dodatne preobleke.

04 Kliknite na Start Party. Krmiljenje jukeboxa je odvisno od preobleke, vedno pa bodo na voljo standardni gumbi za krmiljenje predvajalnika, dostop do medijske knjižnice in gumb za izhod iz programa.

↘ELEKTRONSKA POŠTA

OPRAVITE S SPAMOM

NA DISKU

TEŽAVNOST

POTREBEN ČAS 30 MINUT

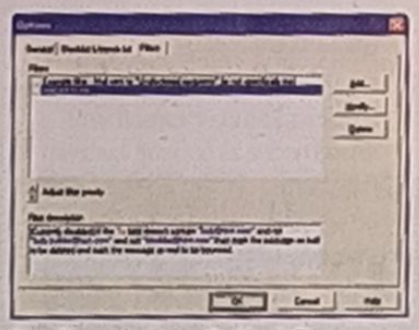
Siti smo nameščanja orodij proti spamu, ker se vedno najdejo sporočila, ki se prebijejo skoznje. Tokrat smo za vas našli pravi program.

TRIKI & NASVETI

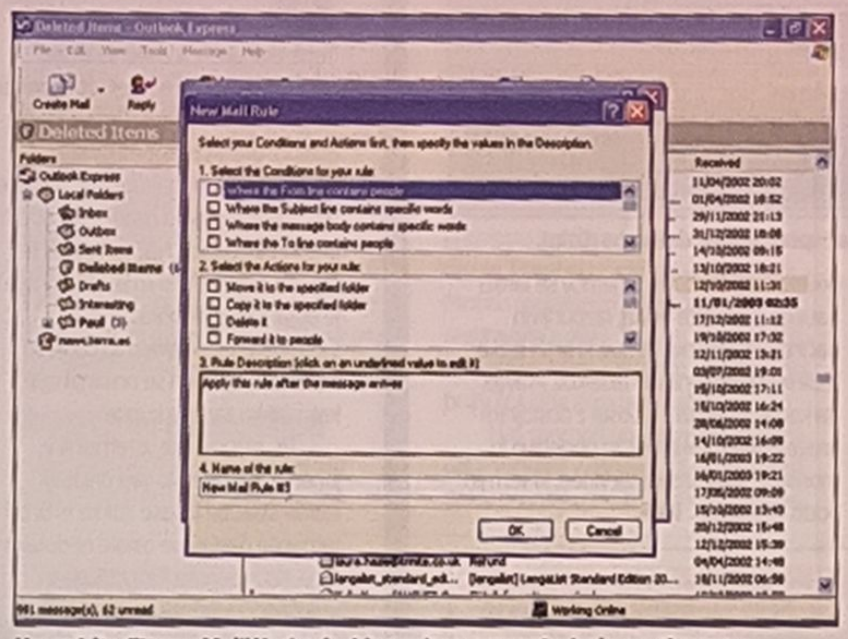
>>PRAVILA ZA POŠTO

SORTIRAJTE JO Večina odjemalcev za elektronsko pošto, vključno z *Outlook Express*, vam omogoča sortiranje elektronskih sporočil z uporabo pravil za pošto. Sortiranje je omogočeno po najrazličnejših kriterijih, vključno s pošiljateljem, zadevo ali po tem, če ima priponko ali ne. Ta pravila so še en način za boj proti neželeni elektronski pošti.

IZ MAPE PREJETO Pravila lahko uporabite tudi za sortiranje obstoječih elektronskih sporočil, tako da lahko hitro spredaktirate vsa tista sporočila, ki jih imate v mapi Prejeto.



Pravila za pošto v *Outlook Express* so odličen način za filtriranje elektronske pošte.



Uporabite filter v *MailWasherju*, ki vam bo pomagal v boju proti spamu.

Strahotno pomembna elektronska sporočila, ki so se v vaš poštni predal prebila iz daljnje Afrike so samo eden od primerov neželene elektronske pošte (po domače sparna), ki polni vaš elektronski predal vsak dan. Skupaj z najrazličnejšimi idejami za hitro bogatenje, diplomami, ki ste si jih vedno zaslužili, ter dvomljivimi zmenki z domnevno prsatimi dekleti. Takšnih in podobnih neželenih povabil in reklam je v naših nabiralnikih vsak dan cela vrsta. Prav zato pa nismo odnehali, dokler nismo staknili orodja, s pomočjo katerega boste vaš sistem rešili pred elektronskimi smetmi ter končno zaprli pot spamu enkrat za vselej. Rezultat našega podviga je *MailWasher*, ki ga lahko najdete na disku. Pri vsej stvari pa je najboljše to, da bo s pomočjo tega orodja spamu dokončno odklenkalo. Verjetno.

Oprana pošta

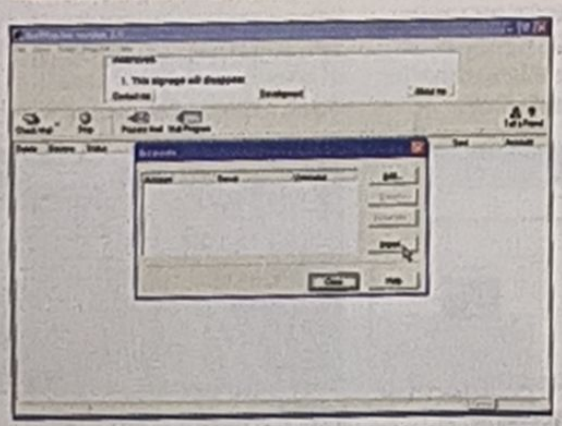
MailWasher deluje tako, da opravi z neželeno elektronsko pošto, še preden ta pristane v vašem nabiralniku. Kot ostala sorodna orodja, se priklopi na poštni strežnik ter preveri sporočila, ki tam čakajo na vas in tako lahko izbrišete sporočila, ki vas ne zanimajo, še preden poberete pošto s strežnika.

To pa ni vse, kar je potrebno, da bi se dokončno znebili neželene pošte, saj je brisanje sporočil samo začasna rešitev. Vaš naslov bo namreč ostal v pošiljateljevem poštnem seznamu. In tukaj nastopi *MailWasher*. Z uporabo vgrajenih orodij lahko zavrnete neželeno sporočilo in izvirni pošiljatelj bo prejel obvestilo, da vaš elektronski naslov ne obstaja. Ker se bodo sporočila, ki jih pošiljajo na vaš naslov, stalno vračala, bodo najverjetneje vaš naslov odstranili s seznama prejemnikov (zanimivo, da niti oni ne marajo neželene elektronske pošte – kdo bi si mislil?).

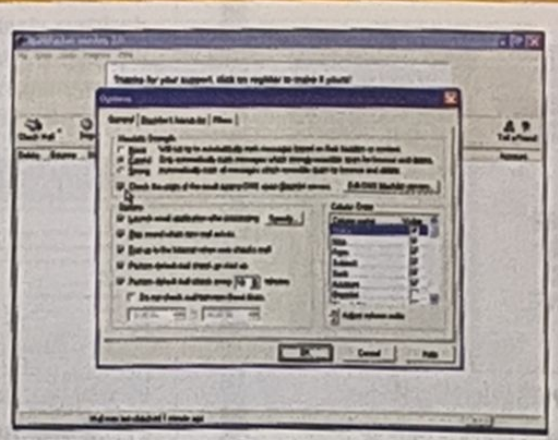
Vsega ste krivi sami!

Če se sprašujete, kako se vam je uspelo prijaviti na vse mogoče poštne sezname, se kar takoj sprijaznite z dejstvom, da ste tega krivi sami. V preteklosti ste najverjetneje na nek način izdali svoj elektronski naslov. Med izpolnjevanjem kakšnega elektronskega obrazca, v katerega je bilo potrebno vnesti naslov, ste najverjetneje načrtno spregledali drobni tisk ter pogoje, ki so bili zapisani na dnu spletne strani. A prav v drobnem tisku se skriva tista ključna klavzula, v kateri piše, da lahko lastnik strani vaš

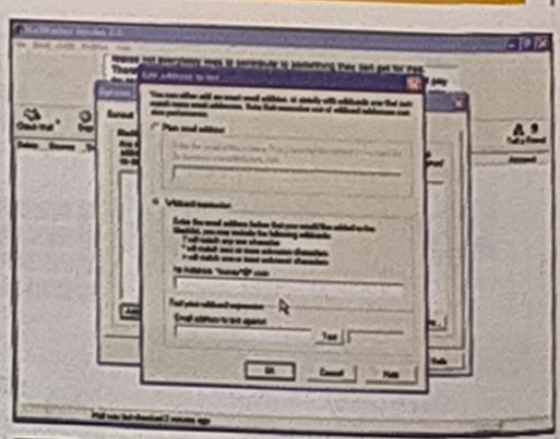
>>NASTAVITE MAILWASHER Kako se učinkovito spopasti s spamom.



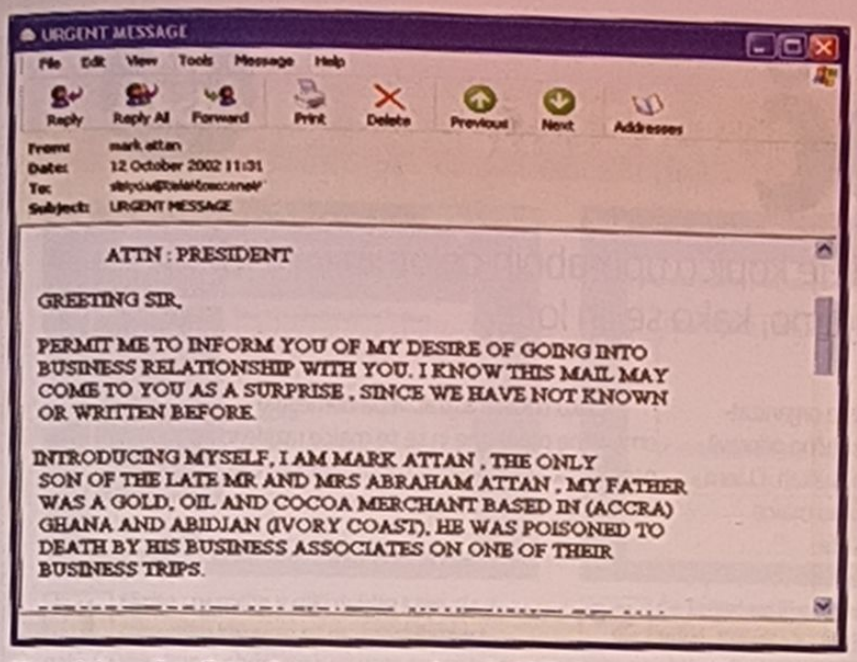
01 ZAČNE SE Z RAČUNI Po namestitvi *MailWasherja* je potrebno vnesti podatke o vašem elektronskem računu. Pogovorno okno **Accounts** se bo pojavilo samodejno. Kliknite na **Import** in lahko boste uvozili podatke o vaših elektronskih računih.



02 ZNANI SOVRAŽNIKI Sedaj je potrebno program nastaviti tako, da bo znal prepoznati znane vire spama. Kliknite na **Tools→Options** ter na jezičku General potrdite izbiro **Check the origin of the email against DNS spam blacklist servers**.



03 PRIJATELJ ALI SOVRAŽNIK? Nadaljujte z nastavitvami s klikom na **Blacklist & friends**. Kliknite na **Add** in vnesite podatke o e-naslovu, ki ga želite blokirati, lahko pa vse skupaj prepustite kar programu samemu, da vidite, kako se bo odrezal.



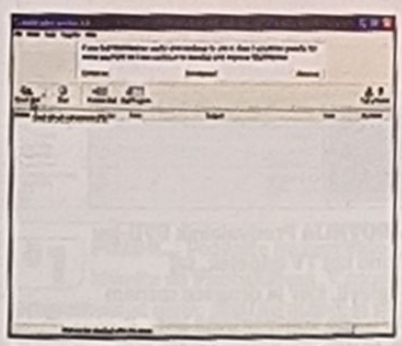
Ne padajte več na finte s "prenosom sredstev iz Afrike" – samo zbrišite zadevo.

elektronski naslov posreduje drugim podjetjem. Takšna podjetja pa uporabljajo še druge načine za pridobivanje elektronskih naslovov, na primer posebno programsko opremo, s pomočjo katere lahko pregledajo na stotine klepetalnic, ter si prisvojijo podatke, ki jih najdejo. A če boste sledili našim nasvetom, takšnih težav ne boste več imeli.

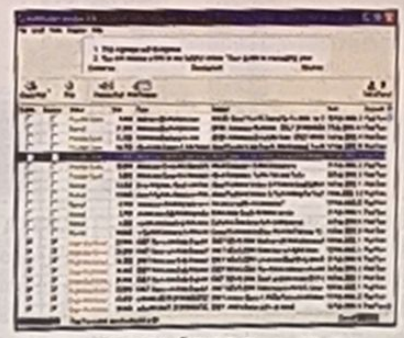
PCF

>>JE SPAMU ODKLENKALO?

Zavrnjena pošta: pošljite jo tja, kamor spada.

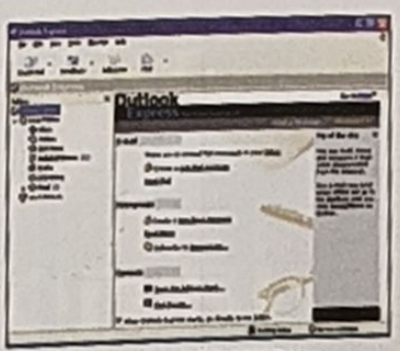


01 PREVERJANJE NA POŠTI Ne pozabite zapreti odjemalca elektronske pošte, ker je *MailWasher* lahko učinkovit le brez njega. Program lahko zaganjate pomanjšan, če vas moti okno, tako da bo stalno preverjal poštne strežnike.



02 ODBITA ŽOGA Sporočila bo program pregledoval v določenih časovnih intervalih. Lahko pa kliknete na **Check Mail**, da snamete sporočila takoj. Vsa sporočila, ki odgovarjajo kriterijem na vašem seznamu spama, bodo takoj označena za brisanje ali zavračanje.

03 IN AKCIJA! S sporočili pa lahko opravite tudi ročno, z izbiro akcije, ki jo želite. Elektronska sporočila, ki jih želite obdržati, postite neoznačena. Ko ste pripravljeni, kliknite na **Process Mail**, da zbrišete ali zavrnete vsa sporočila, ki jih ne želite.



04 POZORNO BRANJE Vsa sporočila, ki jih niste označili, bodo ostala na vašem poštnem strežniku. Če jih želite sneti, odprite odjemalca za elektronsko pošto in na običajen način preverite sporočila.

↘ODDALJENA POŠTA

NADZOR POŠTE

Opravite z nadležnimi sporočili kar na strežniku vašega ponudnika.

NA DISKU

Življenje bi bilo veliko enostavnejše, če bi lahko preverili, katera sporočila vas čakajo na poštnem strežniku. Če bi imeli vpogled v to, kar se tam skriva, bi se lahko odločili, kaj sploh želite sneti in česa ne. Ponujamo vam priložnost za popoln nadzor nad prejeto pošto in ločite pošto, ki jo dejansko želite prebrati, od tiste, ki je nimate namena prenašati v svojem poštnem predalu.

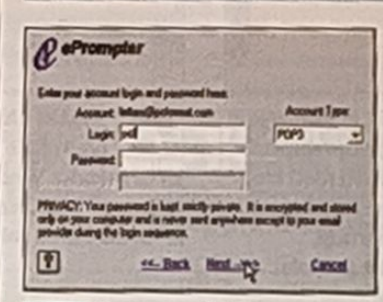
ePrompter, ki ga boste našli na diskih, ponuja diskreten in učinkovit nadzor nad sporočili na poštnih strežnikih, z njegovo pomočjo pa lahko nadzorujete kar šestnajst poštnih računov. Ko je program nameščen, se ugnezdi v sistemski pladenj in vas v realnem času obvešča o prispelih sporočilih, da si lahko ogledate vsebino sporočila, preden ga snamete. Če vam sporočilo ni všeč, ga lahko preprosto izbrišete. ePrompter prav tako omogoča posredovanje in odgovarjanje na sporočila kar s samega strežnika.

PCF

S čistim poštnim predalom boste mirni in zadovoljni.

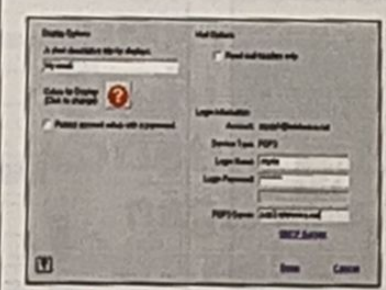
>>PREVERI POŠTO

Preglejte sporočila na strežniku ponudnika.



01 Po namestitvi *ePrompterja* je potrebno vnesti podrobnosti o vseh poštnih računih, ki jih želite s programom preverjati. Zato kliknite na Menu➡New Account ter vnesite uporabniško ime in geslo za vaš račun.

02 V naslednjem koraku je potrebno vnesti podatke o poštnem strežniku. Poleg poštnega računa kliknite na Options in izberite Setup. Vnesite strežniški naslov POP3. Če naslova ne poznate, ga lahko preverite v odjemalcu e-pošte.



03 Preostanek možnosti za račun lahko prilagodite tukaj. Vnesite naziv računa. Kliknite tudi na SMTP Server in vnesite podatke, če želite preko ePrompterja pošto tudi pošiljati.

04 Ko prispe novo sporočilo, se ikona *ePrompterja* spremeni, da vam pove, koliko sporočil je prispelo na določen račun. Dvokliknite na ikono in si oglejte sporočila, nato pa jih obdelajte po želji.

↘PCF CD/DVD

VROČA POMOČ

NA DISKU

TEŽAVNOST

POTREBEN ČAS 20 MINUT

Na naših diskih lahko najdete kopico uporabnih celotnih programov. Naj vam svetujemo, kako se jih lotiti...

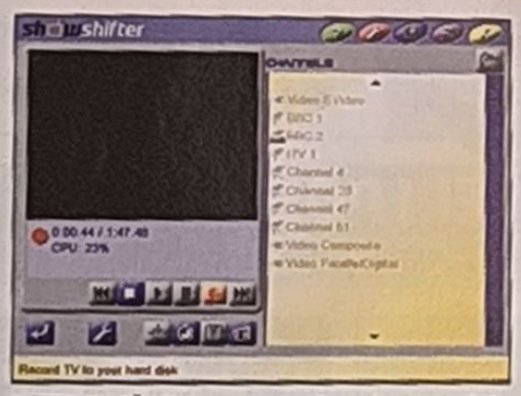
Na naših diskih vedno najdete kaj, s čimer si lahko še tedne krajšate čas. Vsekakor moramo na tem mestu omeniti odlični *Instant CD/DVD 6.5*, s katerim lahko brez skrbi nadomestite *Easy CD Creator* in druge konkurenčne aplikacije, pa še v uredništvu ga redno uporabljamo.

Nikakor ne prezrite niti *Showshifterja*, odličnega osebnega snemalnika za vse lastnike TV tunerskih kartic – namestite ga in vaše življenje nikoli več ne bo enako. Če pa ste pristaš fotografij, boste v *Firegraphic XP 4.0*, odličnega organizatorja slikovnega materiala, ki bo dokončno odpravil nered v vaših digitalnih fotografskih zbirkah. O tem smo v *PCF* že pisali, tako da pobrskajte malce nazaj. Po namestitvi programa obiščite **www.firegraphic.com/reg** in vnesite kodo pcformat0303. Bolj paranoidne med vami pa bo zanimal program za enkripcijo, *Invisible Secrets 2.1*, s katerim lahko vse svoje skrivnosti zapišete v grafično datoteko JPEG ali BMP. No, pa da vidimo, kateri vohun bo znal razbiti to kodo!

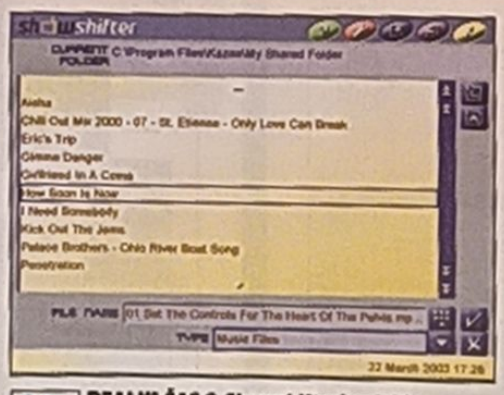
Toliko bodi za tokrat, vi pa namestite omenjene programe in se še malce razglejte po naših ploščkih. V labirintu boste gotovo našli še kaj koristnega in zanimivega.

PCF

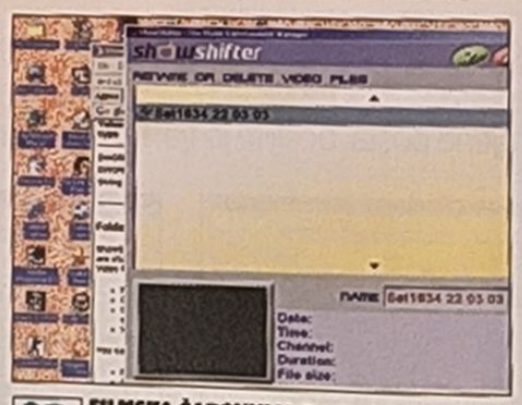
>>SHOWSHIFTER 1.55 Uporaba *Showshifterjevih* tisočerih funkcij je popolnoma preprosta.



01 **RDEČA** Ko je vse nastavljeno, je snemanje in zamrzovanje s *Showshifterjem* preprosto – le klik na gumb za zamrzovanje ali veliki rdeči krog je potreben. Snemanje ustvari datumsko ožigosano datoteko v mapi **Video** na največji particiji, *Showshifter* pa vas opozori, če je disk prepoln.

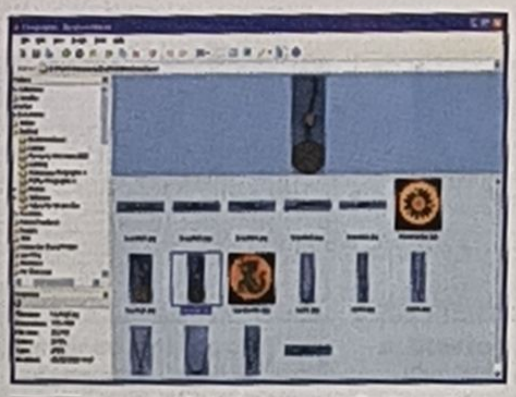


02 **REALNI ČAS** S *Showshifterjem* lahko predvajate MP3-je ne da bi morali zagnati ločen dekoder, vendar ne morate izdelati seznama za igranje. Datoteke se predvajajo v abecednem, kronološkem ali naključnem redu.

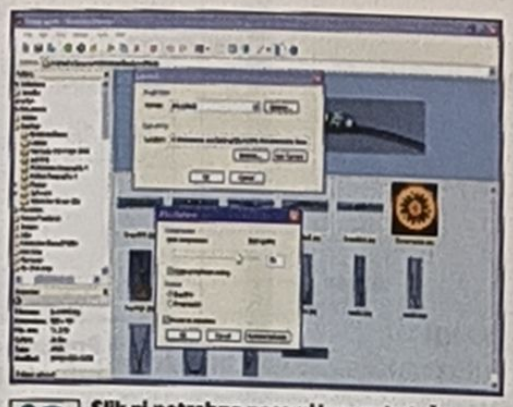


03 **FILMSKA ČAROVNIJA** Predvajalnik DVD-jev deluje podobno kot TV oddelek, saj prikazuje seznam poglavij, kjer je drugače seznam kanalov. *Showshifter* lahko konfigurirate kot privzeti predvajalnik DVD-jev in kot pri TV zaslonu, z desnim klikom preklopite na celozaslonski način.

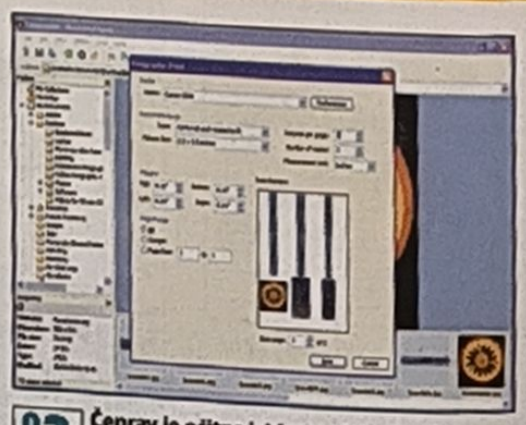
>>FIREGRAPHIC XP 4.0 Bliskovit pogled na širok razpon sposobnosti *Firegraphica*.



01 Za predogled slik se s pomočjo drevesa na levi prebijte do želene mape. V načinu z ikonami, je v spodnjem levem delu prikazan seznam predogledov, nad njim pa večji predogled izbranih slik. Če vključite možnost **Hot Track**, lahko miško preprosto pustite nad ikono, da si ogledate sliko.

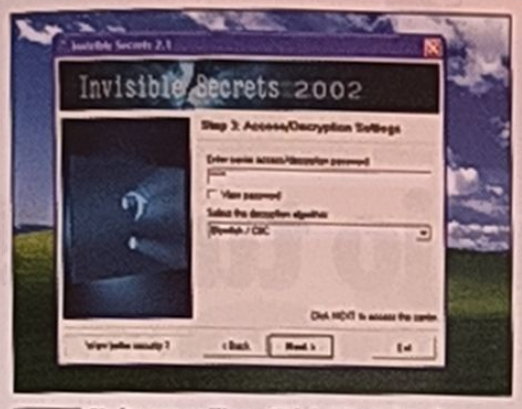


02 Slik ni potrebno posamično urejati. Če morate za internet spremeniti celo mapo slik, boste to s *Firegraphicom* z lahkoto storili. Naenkrat lahko povečate več slik, na voljo pa je tudi paketna pretvorba, s katero lahko celo galerijo slik v enem koraku pretvorite v drug format.

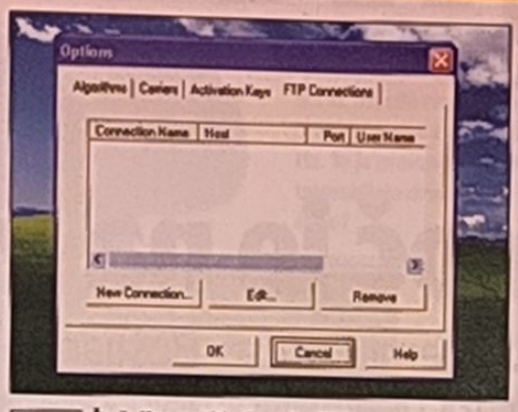


03 Čeprav je očitna izbira za tiskanje slik stiskanje ene na eno stran papirja, pa lahko s *Firegraphicom* na eno stran natisnete kolaž ikon. To je uporabno za katalogizacijo. Če tiskate eno ali več strani, lahko pred tiskanjem v oknu **Print Preview** strani tudi preverite.

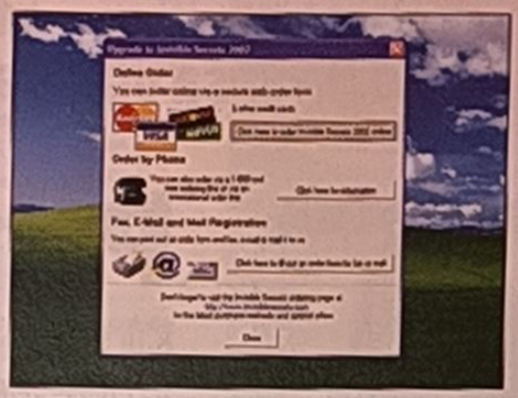
>>INVISIBLE SECRETS 2.1 Za nasmehom Mone Lise se lahko skriva sporočilo.



01 Skrito sporočilo v sliki dobite tako, da v čarovniku kliknete na možnost **Extract...**, nato pa vse skupaj obdelate v vzvratnem vrstnem redu.

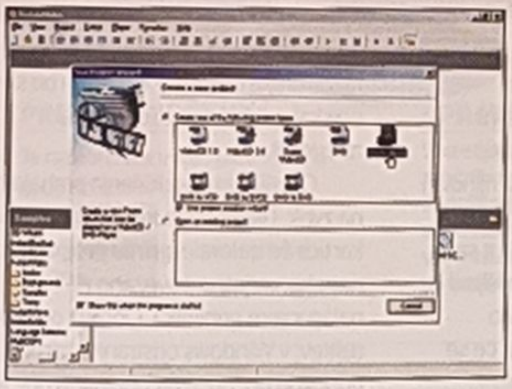


02 Če želite pošiljati preko FTP, ga nastavite tukaj. Kliknite na **Options** v prvem zaslonu, nato pa aktivirajte jeziček **FTP Connections**. Kliknite na **New Connection** in vnesite podrobnosti.

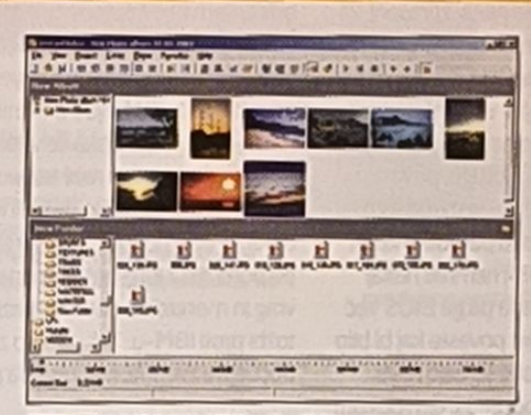


03 Želite nadgraditi na *Invisible Secrets 4*? V prvem zaslonu čarovnika, izberite **Click here to upgrade...** nato pa sledite navodilom.

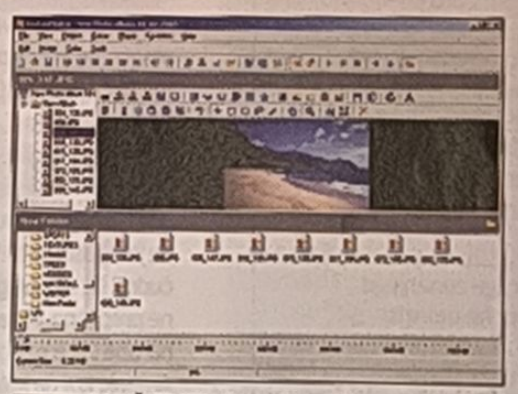
>>INSTANT CD/DVD 6.5 Zbirko slik pretvorite v zaporedje fotografij in jih shranite na CD.



01 **POZOR...** Poženite **InstantVideo**, nato pa kliknite na **PhotoAlbum**. V spodnjem delu programskega okna, poiščite mapo, ki vsebuje slike, ki jih želite uporabiti v diaprojekciji.



02 **PRIPRAVLJENI...** Preiščite vse mape in slike povlecite v zgornji del ekrana, kjer vidite predogled. Ko bodo vse slike razmeščene, kliknite na **Project→Create Project**.



03 **ZAPIŠITE** Kliknite na **New Album** v zgornjem levem kotu. Tukaj lahko slike spreminjate, vključno z obrezovanjem in sukanjem. Ko boste pripravljeni, izberite **Project→Write**.

sveže novice
SMS nagradni kvizi
nakupi prek interneta
koristne informacije
nagradne igre
zabava

EON

Vprašajte Boštjana...

Odgovori na vaša vprašanja

HITRI KVIZ

Do kod seže vaše znanje?

1 **S katero značilnostjo Win XP lahko varno pošiljate podatke po internetu?**
a) IPSec
b) VPN
c) Remote bridging

2 **Kaj od tega ni potrebno za namestitev Windows XP Pro?**
a) CD-ROM
b) 2 Gb prostora na disku
c) VGA zaslon

3 **Katerega zunanjega servisa ne morete povezati z Microsoft Management Console?**
a) HTTP
b) SMTP
c) FTP

4 **Kaj v Win XP pomeni diskovni sttaus "Foreign"?**
a) Disk uporablja neznan datotečni sistem
b) Disk je z drugega PC-ja
c) Disk ni na seznamu združljivih naprav

Odgovori na strani 117.

Pomoč je na voljo tukaj!

Kljub intenzivnemu fitnesu, Boštjan še vedno najde dovolj časa za vzdrževanje računalniških mišic.

Splošno

Nekaj vprašanj

Pozdravljeni. Sem reden bralec revije, ki mi je zelo všeč, še posebej pa rubriki Kako... in PCF Hardcore. Ker vidim, da ste zelo samaritansko razpoloženi in da radi pomagate bralcem v stiski, sem se na vas odločil nasloviti nekaj vprašanj, za katere menim, a vam ne bi smele povzročati večjih preglavic. Torej: v reviji sem pri opisih DVD-jev večkrat zasledil izraz "polimorfno", pa ne vem kakšnega formata je ta slika. Kot drugo, pa imam dve računalniški težavi – lastim si IBM-ov trdi disk, za katerega pa očitno kaže, da je izpustil dušo. Disk namreč nekaj čudno škrta, poleg tega pa ga BIOS več ne prepozna. Mi lahko poveste kaj bi bilo narobe in če se podatki še dajo rešiti. Ampak, kot da kolobocije s trdim diskom ne bi bile dovolj, mi nagaja še zvočna kartica, ki izpisuje neko programsko napako. Prosim, pomagajte mi!

PoorMan, elektronska pošta

Khm, najprej me čisto resno zanima ali ste vzdevek PoorMan uporabljali še preden ste naleteli na težave, ali pa vas stvar preganja že od rojstva? V slednjem primeru – če je vzdevek upravičen, seveda – si res ne želim biti v vaši koži. Šalo na stran in posvetimo se vprašanjem.

Izraz 'anamorfno' označuje poseben format širokozaslonskega videa 16:9, recimo iz 16:9 video kamere, pri katerem se slika stisne po horizontali, da ustreza standardnemu televizijskemu pravokotniku 4:3, nato pa se med predvajanjem spet razširi. To je priročno predvsem za gledanje videa na običajnem televizorju 4:3, obenem pa lahko v njem nemoteno uživajo tudi lastniki širokozaslonskih Sonyev.

Trdi disk: IBM kljub odličnim lastnostim trdega diska še vedno ni povsem zadovoljivo rešil težav s pregrevanjem, zato so defekti na njihovih diskih precej pogosti. Tudi serija GXP je po poročilih z interneta kritična kot sam vrag in menda marsikdo že razmišlja o tožbi proti IBM-u. Trdi diski so zelo občutljive zverine, najhujše pa je, če se okvari kak mehanski del in glava popraska po magnetni plošči. Vendar sumim, da v vašem primeru to ni razlog, še posebej če ste lastnik starejše serije DTLA ali Vancouver. V tem primeru – če seveda ne gre za strojno okvaro – se odpravite na **http://www-1.ibm.com/support/all_download_drivers.html** in v iskalnik vnesite oznako svojega diska (recimo "deskstar"). Sedaj snemite relevanten firmware in razpakirajte datoteke. Program bo sam poiskal priključen trdi disk in ga nadgradil.

Od slike in skladiščenja prehajamo na zvok. Glede na to, da vam je zvočna kartica že delovala, gre za programsko napako, verjetno povezano z nalaganjem gonilnika. Obstaja preprosta rešitev: v Windows odstranite kartico, ponovno poženite računalnik in ob zagonu čarovniku za namestitev opreme pokažite pot do gonilnikov. V kolikor pa imate Windows XP, poskusite sistem obnoviti iz prejšnje delujoče točke "restore".

Kratki namigi

Omogočite namizni trak za *Norton Internet Security* in *Norton Firewall*. Start⇨Run, vtipkajte `C:\Program Files\Norton SystemWorks\Norton Internet Security\Iamapp.exe -appbar`, ko požarni zid deluje.

Procesor

Vroč Intel

Pred kratkim sem opazil, da je temperatura mojega P4 precej visoka – približno 46 °C v "mirovanju" in 52 °C med obremenitvijo. Potem pa sem s PCF diska namestil *Motherboard*

>>5.1 PROSTORSKI ZVOK

Kako vas šest zvočnikov obkroži z zvokom.

ODKODIRNIK

Vzame digitalni kompozitni signal in ga razbije na šest kanalov – pet za glavne zvočnike in kanal za nizkofrekvenčne učinke (LFE) za nizkotonca.

NIZKOTONEC

5.1 se nanaša na dejstvo, da nizkotonec "napaja" kanal z veliko nižjo frekvenco, 240 Hz. To je pravzaprav 0,005 % 48 kHz, ki jih uporabljajo drugi kanali – a kdo še to sploh šteje?

ZADNJI ZVOČNIKI

Postavite jih na enako razdaljo kot prednje in pod kotom 110o od srednjega prednjega zvočnika.

PREDNJI ZVOČNIKI

Te razporedite v lok, tako da so zvočniki enako oddaljeni od poslušalca. Kot med vsako stranjo zvočnika in centrom naj bo 30o.

UPRAVITELJ BASOV

Teoretično naj bi vseh pet glavnih zvočnikov podpiralo poln zvočni razpon. Cenejši sistemi uporabljajo manjše zvočnike in vse basovske komponente vseh kanalov spuščajo na nizkotonca, ne pa le nizkofrekvenčnih učinkov.

GLASBA

Veliko skladb povsem ignorira LFE. Druge ga uporabljajo za nekaj bobnov in bas. To lahko na 5.1 sistemih povzroči čudne učinke, če je jakost nizkotonca neodvisno nastavljena.

Monitor 5, ki pa prijavi, da temperatura med mirovanjem znaša borih 40 °C. Je kaj narobe z mojim BIOS-om?

Luka Klanjščak, pismo

Huh, po kopici osnovnih plošč, ki sem jih uporabljal ali testiral, še nisem naletel na kakšno, ki bi ji povsem zaupal merjenje temperature. Različna orodja za merjenje pač dajejo različne rezultate – sam bi še najbolj zaupal kakšnemu zunanjemu merilniku, kot je Lianov senzor z zunanjim LCD prikazovalnikom. Ker se takšni senzorji ne nahajajo v neposredni bližini jedra čipa, je pač potrebno dodati nekaj stopinj, drugače gre pa za najzanesljivejše pokazatelje klime v računalniku.

Ne glede na velikost in hitrost vrtenja ventilatorjev, pa je najpomembnejše pravilno usmerjanje zračnega toka. Tako si lahko omislite dodaten ventilator – lahko je čisto počasen, ki ga namestite tako, da bo pretok zraka usmerjal na procesor in grafično kartico. Vročina v ohišju je namreč kumulativna. Procesor, grafični čip, northbridge, trdi diski in celo pomnilnik, oddajajo toploto in če pomislite, da je potreben le porast temperature za 5-10 stopinj da pride do težav, potem vsakomur priporočam, da razmisli o dodatnem hlajenju.

Vendar pa si nikar ne pulite las po nepotrebnem. Omenili niste nikakršnih težav, zato lahko vse skupaj pustite povsem pri miru in ne upoštevate merilniških neumnosti, ki lažejo kot števci v Wartburgih.

>>Merjenje temperature procesorja bi zaupal le zunanjemu senzorju.

Trdi disk

Težave s formatiranjem

Uporabljam malce starejši računalnik z 20 Gb trdim diskom, ki je do sedaj deloval kot urica. Potem pa se mi je sesul operacijski sistem in odločil sem se ga ponovno namestiti. Z FDISK-om sem ustvaril primarno particijo in jo poskušal formatirati, vendar mi tudi po več poskusih ni uspelo. Disk sem že formatiral, vendar res ne vem kaj ga je tokrat pičilo...

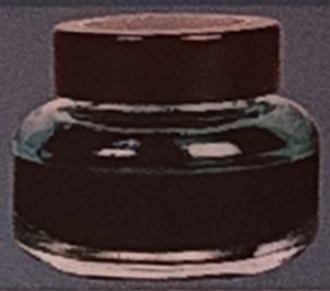
Anonymous, elektronska pošta

Škoda, da niste zapisali še vrste trdega diska. Če predvidevamo, da disk ni fizično okvarjen, ponastavite BIOS, z FDISK-om pobrišite vse particije in izdelajte nove, nato pa vtipkajte format c:/u. Če pa tudi to ne bo delovalo, je najverjetneje okvarjen BIOS ali medpomnilnik za trdi disk, možno pa,

Kratki namigi

Če želite onemogočiti razna sporočilca, ki se pojavljajo ob zagonu Windows XP, v HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\Windows dodajte novo vrednost DWORD. Pomenujte jo NoPopUpsOnBoot in nastavite jo na 1.

FAQ



P-Ink

Pink?
Ne, P-Ink. To je okrajšava za "Photonic ink" ali "črnilo, ki elektronsko spreminja barvo."

Super, iz česa pa je izdelano?
Elektronska črnila so na voljo že nekaj let, vendar lahko izmenjujejo le dve barvi – običajno črno in belo. P-Ink pa uporablja majhne kroglice silicijevega dioksida, pakiranega v plast. S 300 nm premera so kroglice dovolj majhne, da lomijo svetlobo in tako dobite mavrične učinke.

Kako se spreminjajo?
Z dodajanjem polimerske želatine, lahko določate razmik med njimi, s čimer nastavljate barvo. Želatina je prevodna in večjo napetost kot uporabite, večji je razmik. S tem spremenite razmik in barvo.

Mar to pomeni, da za svoj tiskalnik potrebujem le eno kartušo?
Še bolje, saj lahko barvo spreminjate tudi ko je dokument že natisnjen. Tako bi v časopisih lahko gledali animirane slike in pomanjkljivo besedilo. Računalniške zaslone bi lahko natisnili na katero koli površino, oblačila pa bi lahko imela barvo po izbiri.

Vendar je vse skupaj še v laboratorijih, kajne?
Vsekakor. To nikoli ne bo postal izdelek za potrošnike.

Res?
Šala. Komercialnih aplikacij je toliko, da bo do tega nedvomno prišlo. Še bolje pa je, da je proces izdelave zares cenen. Nanosferne plasti se bodo same razpostavljale, ko bo silicijev dioksid spolzel iz raztopine in ker ni potrebe po ločenih rdečih, modrih in zelenih pikslih, bo izginilo veliko težav z zasloni.

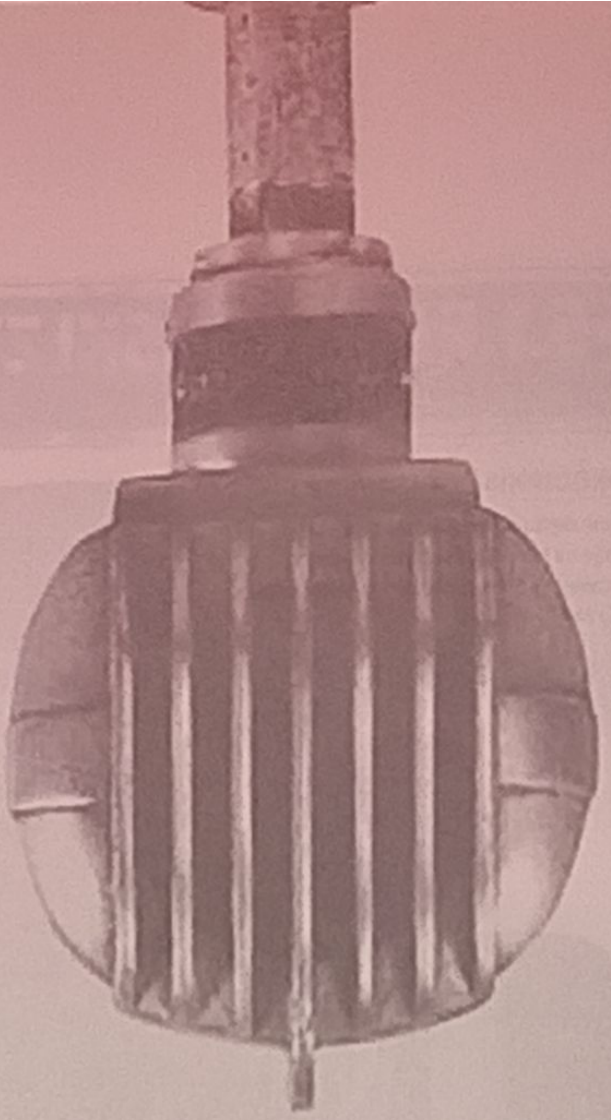
Mar tega ne bo ukradla kar vojska?
Kameleonska oblačila in integrirani barvni prikazovalniki so res greha vredne nagrade, vendar se veliko vojaških tehnologij na koncu znajde v splošni uporabi.

Recimo?
Hmm... domači raketni sistemi Patriot?

RADIO BELVI
SMARJETNA 6
4000 KRANJ

SMS BOX: 031 383 383
GLASBENE ŽELJE: 04-231 60 60
INFO@RADIOBELVI.SI
WWW.RADIOBELVI.SI

TRŽENJE:
JANEZ.KAJZER@RADIOBELVI.SI
TELEFON: 041-71 39 72
FAX: 04-27 000 13

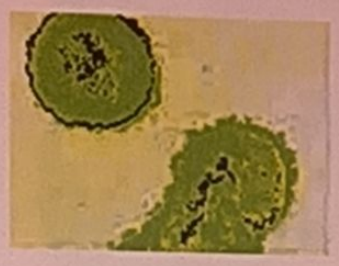


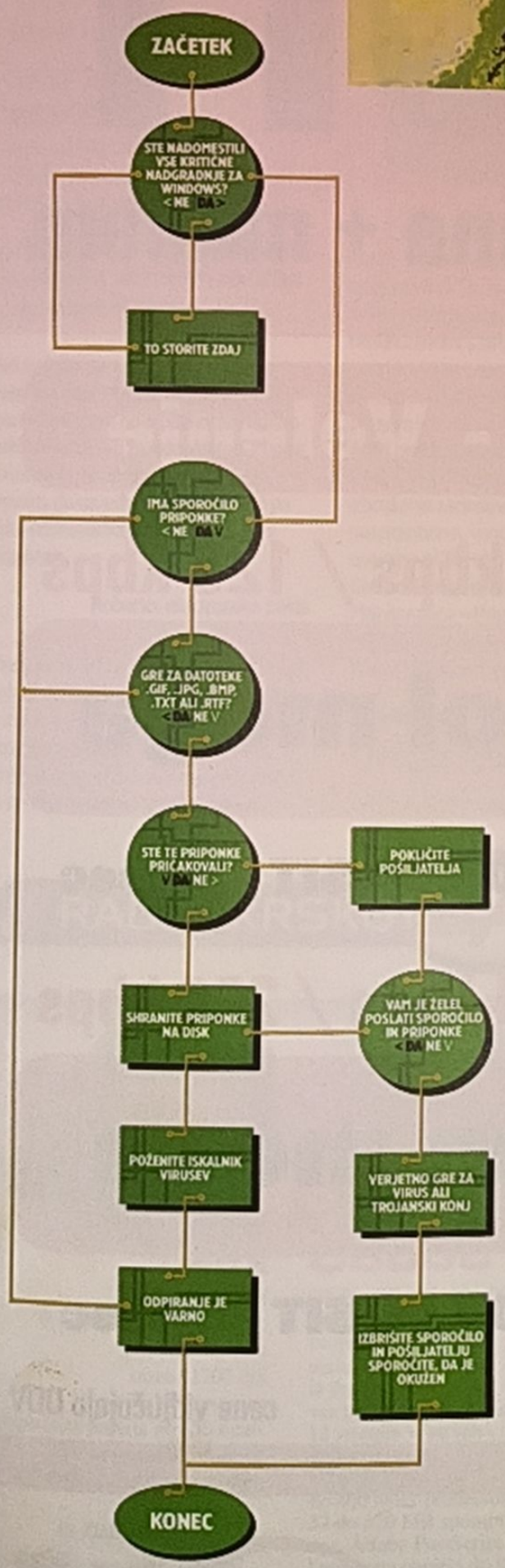
Radio Belvi
Kranj 98.3 MHz

DIAGRAM REŠITVE PROBLEMA

Skeniranje virusov

V Kako vem, ali elektronsko sporočilo vsebuje virus?





da kar oboje. Poizkusite nadgraditi BIOS in si od kolega sposodite kak trdi disk – če tudi tedaj ne boste mogli formatirati, zamenjajte osnovno ploščo, kajti sistemsko vodilo je v zadnjih vzdihljajih.

Varnost

Kako zaobiti gesla

Prijatelj je kupil rabljen PC, na katerem so že nameščeni Windows XP Home. Žal pa je prejšnji lastnik sistem zaščitil z geslom, ki ga ni povedal. Kako naj prijatelj razreši to težavo z geslom?

Peter Vohar, elektronska pošta

Hmm, zanimivo. Mislim, da sem v eni od izdaj "Vlomilcev za telebane" prebral pismo bralca, ki je šlo nekako takole: "Prijatelj je na državni razprodaji kupil trezor z desetimi milijoni tolarjev v njem, vendar so mu pozabili dati ključe."

Dobri stari Windows 9x so imeli sistem gesel, ki je spominjal na jeklena vrata na sredi koruznega polja. Šlo je za sistem, ki ga bedaki nikakor niso zmogli doumeti (torej vsi sodelavci iz drugih pisarn), ne da bi si vi morali zapomniti geslo. Seveda so zadevo vsi sovražili in Microsoft je razvil pravi varnostni sistem in ga implementiral v Windows 2000 in XP. Sedaj pa vsi tarnajo, da menda ni več stranskih vrat. No, vsaj vi to počnete

>>Naj se mi vaš prijatelj javi s sliko mlajše mamice / starejše sestre.

oziroma vaš prijatelj.

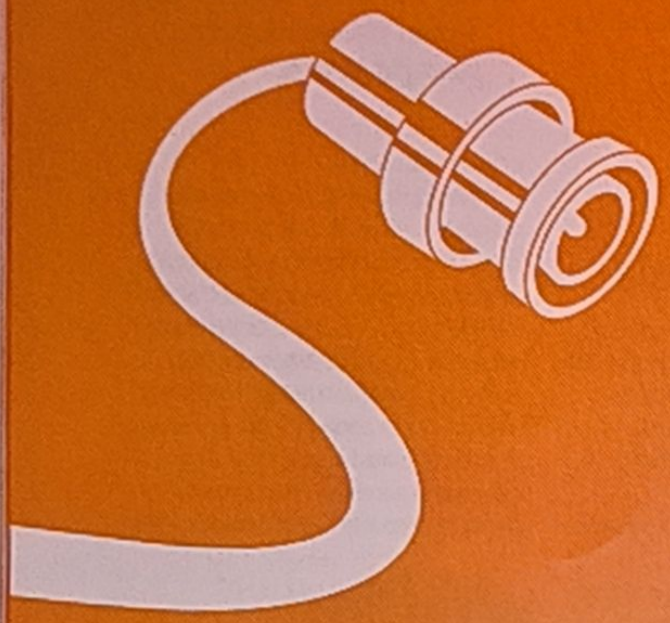
Windows XP imajo dve varovalki, ki vas ščitita pred pozabo gesla. Prva je namig. Kliknite na ikono z vprašajem, ki se pojavi na uvodnem zaslonu potem ko kliknete na račun in videli boste, kakšno referenco si je omislil vaš predhodnik. Veliko mogočnejša in nevarna možnost pa je disketa za ponastavljanje gesel. Gre za disketo, ki je povezana s specifičnim računom, ki ponastavi njegovo geslo. Na en račun lahko imate le eno disketo, kajti

Kratki namigi

Za pospešitev Explorerja v lokalnem omrežju: kliknite na View ➡ Details, z desnim gumbom kliknite na naslovnice stolpcev in prekličite izbiro Owner. Kliknite na Tools ➡ Folder Options ➡ View ➡ Apply to All Folders, da spremembe postanejo stalne.

če ustvarite novo, bo prejšnji potekla veljavnost, poleg tega pa morate biti prijavljeni v sistem (v dialogu **User Accounts** kliknite na **Prevent a forgotten**

amis kabelski internet



1 SIT

priključnina + modem

Koper - Ljubljana - Velenje

128 kbps / 64 kbps

mini mega

5.400,00 SIT / mesec

512 kbps / 128 kbps

pol mega

7.300,00 SIT / mesec

768 kbps / 128 kbps

skoraj mega

7.850,00 SIT / mesec

1024 kbps / 256 kbps

en mega

9.000,00 SIT / mesec

Priključnina pri paketu **mini mega** znaša 10.000,00 SIT.

cene vključujejo DDV

www.amis.net

080 20 10

amis.net

password).

Vendar pa nič od naštetega vas ali vašega prijatelja ne privede nikamor. Sicer obstaja povsem preprost način za razbijanje administratorskega gesla, vendar naj se mi vaš prijatelj javi z dokazilom o nakupu računalnika in sliko mlajše mamice/starejše sestre. Tedaj pa ga ni gesla, ki bi bilo varno.

Operacijski sistem

Računalniška nespečnost

Moj napajalnik/ohišje/osnovna plošča/kar koli nosi oznako ATX, a ko v Windows izdam ukaz za izključitev računalnika, samo prikaže zaslon na katerem piše "It's now safe to turn off your computer", nato pa moram fizično pritisniti na gumb za vklop/izklop. Mar se računalnik ne zaustavi samodejno? Prosim, da navedete kak logičen ali pa čisto nadrealističen razlog za takšno dogajanje.

Roberto, elektronska pošta

Okej, pa pričnimo s nadrealizmom: v vaš računalnik so se naselili gremlini, ki radi žurirajo, zato pa potrebujejo lightshow, ki ga priskrbijo diode na matični plošči. Vzemite torej veliko pločevinko Biokilla in pomorite nemarne zelene stvore.

Kratki namigi

Da odpravite sesuvanje Windows XP zaradi nVidiinih kartic, pojdite na **Display Properties➡ Advanced➡ Troubleshoot** in odkljukajte **Enable Write Combining**. Dodajte vrednost DWORD z imenom **LargePageMinimum** na **HKLM ➡System➡ CurrentControlSet ➡Control➡Session Manager ➡Memory Management**. V hex načinu nastavite na **FFFFFFFF**.

Če pa ste Nejeveren Tomaž, se bomo osredotočili na upravljanje z energijo. ACPI je vedno bil temperamenta pošast in veliko nezdružljivosti s strojno ali programsko opremo lahko povzroči neželene učinke. Če Windows XP menijo, da računalnik ni povsem združljiv z ACPI, bo naložil le ne-ACPI različico strojne abstraktne plasti (HAL). To je Microsoftova strategija za izboljšanje zanesljivosti, ne pa čista nesposobnost, vendar lahko tudi izsilite uporabo ACPI HAL – kliknite na **Start➡ Control Panel➡ Performance and Maintenance➡Power Options➡ACPI**, nato pa obkljukajte **Enable Advanced Power Management Support**.

Varnost

Uničen BIOS

Sem zelo slabe volje, kajti ko sem zjutraj vključil računalnik, se je iz zvočnika zaslišal glasen pisk. Na zaslonu se je izpisalo sporočilo "wide angle dual BIOS protection error", nato pa se je sistem zagnal v varnem načinu. Računalnik sem izključil, ko pa sem ga ponovno zagnal, piskanja ni bilo slišati, vendar tudi BIOS-a ni bilo nikjer videti. To se mi ni zgodilo prvič, imam pa še bolj nadležno težavo: ko izključim računalnik, se prikaže sporočilo "runtime error 48". Z izjemo obrednega sežiga računalnika ne vem kaj naj naredim.

Nace Podvrhar, elektronska pošta

Bojim se, da vas je pri obredju že nekdo prehitel. BIOS napaka, ki ste jo videli, v resnici pravi "Wide *range* dual BIOS protection error". Dual BIOS protection je značilnost Gigabytovih osnovnih plošč, ki shranjujejo varnostno kopijo BIOS-a, če bi se izvirnik okvaril. BIOS vam je torej želel sporočiti, da vam je rešil življenje, saj je samodejno naložil varnostno kopijo. Namesto da bi sporočilo jemali kot nadležno, naj vas raje skrbijo razlogi za napako. Skrbijo? Čisto res, kajti nenadna odpoved BIOS-a je pogosto simptom okužbe z določenimi virusi. Statistično gledano, je verjetnost za kaj takšnega presunljivo nižja kot neprofesionalno-nadgrajevanje-BIOS-a-v trenutku-pretirane-samozavesti. V vašem primeru pa slednja možnost povsem odpade, kajti "runtime error 48" je simptom virusa – natančneje W32.Goner.A@mm. Ta virus sicer ne prepiše BIOS-a in ga tudi zlahka odstranite, a če v hiši najdete ščurke, boste najverjetneje naleteli tudi na podgane.

>>Nenadna odpoved BIOS-a je pogosto simptom okužbe z določenimi virusi.

1a, 2a, 3b, 4b, 5c

Pomnilnik

Napačen RAM?

Spoštovani, prejo oglasnika sem kupil rabljeno osnovno ploščo MSI K7N420 (serija 6373) z integriranim naborom GeForce2 MX, integrirano zvočno in mrežno kartico in tako naprej. Kupil sem tudi en pomnilniški modul PC2100 256 Mb RAM, vendar sem nekje prebral o 128-bitni funkciji te plošče, če v prvi in tretji vtič namestite dva pomnilniška modula. Priznati moram, da se igre obnašajo slabše, kot sem pričakoval – naj kupim še dodatnih 256 Mb RAM in modul vstavim v tretji vtič ali pa naj kupim kak cenejši GeForce in tako izboljšam grafične zmogljivosti?

Robi, Domžale

Mislim, da ste stvar s pomnilnikom na nForce ploščah napačno razumeli. Ne gre za to, da bi se zmogljivosti sistema izboljšale ko sta vtiča ena in tri zapolnjena, temveč gre za posebno "značilnost", ki upočasni sistem, ko je drugi vtič zapolnjen. Menda gre za poskus doseganja večje stabilnosti, a ker je cena za to stabilnost približno 25 % zmogljivosti, vam na koncu ostaneta le dva pomnilniška vtiča.

Trenutno imate kar hiter RAM, čeprav bi vam priporočal nakup še dodatnih 256 Mb. Obenem pa si vsekakor omislite še kak rabljen GeForce3 ali 4, želim pa vam veliko sreče, ko se boste poskusili prepričati, da nadgradnja grafičnega podsistema nekaj tednov po nakupu plošče z integrirano grafiko, ni stran vržen denar.

NAJBOLJŠI RAČUNALNIŠKI TABLOID

PC dezin Format.or

Št. 5

BIZARNEŽ: Andrej "Grajski" Belina

RAČUNALNIŠTVO IN RELIGIJA

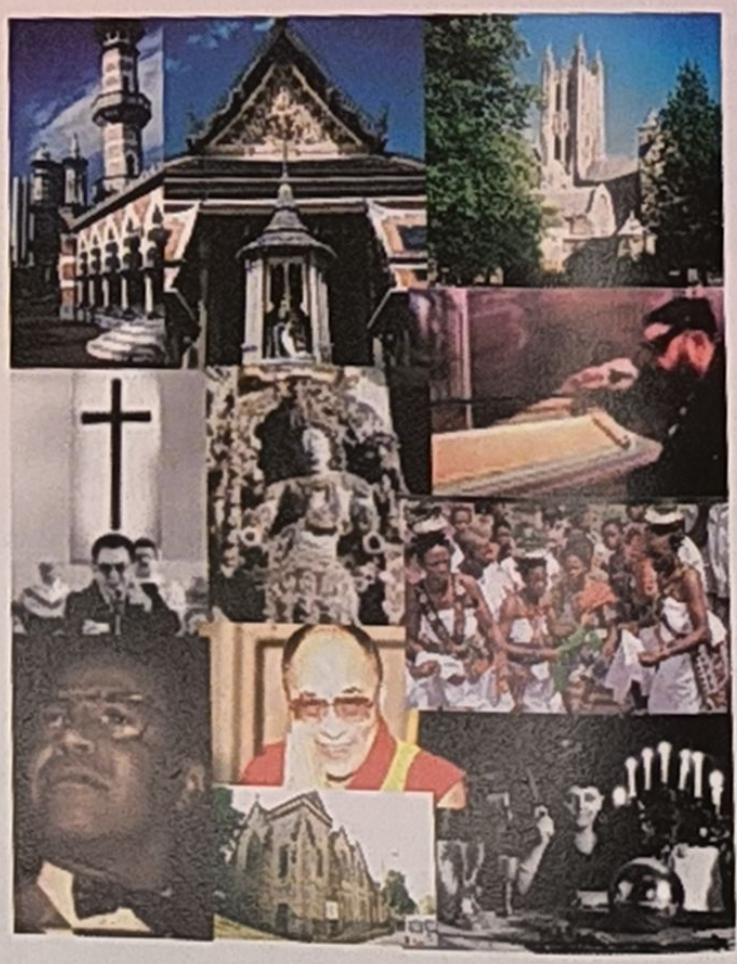
Odprimo oči visoko v nebo. Da se civilna družba, katere del smo, pridno razvija in tehnološko osvešča, ni novica za naslovno stran. Bolj zanimivo pa je, da so razne religiozne institucije, cerkve in ločine odkrile internet, ki je v zadnjem času dobil pravo, širokopasno dimenzijo, in ga želijo uporabiti za "višje" cilje.

Liberalnost nazorno prikazuje primer nekega patriarha iz Grčije, ki je v imenu svojega samostana razposlal na milijone reklamnih elektronskih sporočil (po domače spama) svojim potencialnim ovčicam, ki pa tega nikakor niso želele. V srednjem veku bi jo poceni odnesel, v dobi tehnološko osveščenih skupnosti pa je dobil nogo s strani svojega dobavitelja spletnih storitev. PCF pravi "hellas".

Tudi tradicionalno nazadnjaška rimskokatoliška cerkev se vse pogosteje poslužuje medija, za katerega pa obenem trdi, da je "orodje v rokah hudiča". Navsezadnje pa se da na enak način opisati tudi orožje, pa to ni preprečilo križarskih vojn. No, internet ostaja. Tudi kot orodje v rokah cerkve. Vse bolj in vse pogosteje.

Nekdo je zahteval da tu omenim scientologe, to so Hubbardovi fantje, ki čakajo na prihod "zvezdnega očeta". Klasika, le da v tem scenariju poleg nepreglednih terabajtov spletnih strani, ki opisujejo, kako postati fanatični scientolog in obenem nakazati Hubbardu ves svoj denar, nastopa tudi obilica letečih krožnikov in detektorjev laži.

Metodisti iz domovine interneta pa že nekaj let več ali manj uspešno uporabljajo ta medij za širjenje božje besede preko spletnih portalov, verskih forumov in elektronskih sporočil. Ampak, to niti ni tako čudno, saj ravno ameriški metodisti spadajo med najbolj napredne in liberalne katolike (primer: njihovi duhovniki/duhovnice se lahko poročajo).



"Ko si bo stric Jebediah obril brado in se priključil na internet, bo svizec zavil čokolado v folijo."

Bolj neverjetni so amiši, ki svoje njive orjejo s plugom in konjem, kot so to počenjali njihovi predniki in njihovi predniki pred njimi in se odpovedujejo vsakršni moderni tehnologiji, kot so pralni stroj, telefon ali televizija. Po drugi strani pa imajo največjo genetsko rodoslovno bazo podatkov na svetu, z milijoni vnosov s podatki za cele rodbine o dednih boleznih in drugih značilnostih, kar se je izkazalo kot neprecenljiv zaklad za genetske raziskave.

Religija kot taka torej ni spremenila svojega obraza, so se pa v zadnjih letih začele temeljito spreminjati njene institucije. Kot izgleda, je le še vprašanje časa, ko se bo lahko vernik prijavil na strežniško-odjemalsko aplikacijo ***Cerkev 2004 Enterprise Edition***, se priključil na direktni prenos nedeljske maše, skupaj z drugimi malce pomolil in se nato online spovedal na kanalu *#spoved*, svoje odpustke pa kupil preko PayPala. Verjetno bo za vse skupaj kakšen sistem točkovanja, ki se bo shranjeval v bazo in izpisoval mesečne statistike in napovedi, katerega od treh posmrtnih prebivališč lahko pričakujete.

Če vas zanimajo dodatne informacije, gotovo poznate kakšen spletni iskalnik. Tudi gradiva je ogromno, le poiskati ga je potrebno. Pravzaprav ga je nepregledne kupe. Če bi ga natisnili na papir, bi lahko Zemljo z njim 23-krat ovili in še bi bilo dovolj za King-Kongovo petletno zalogo toaletnega papirja. Pa veselo iskanje!

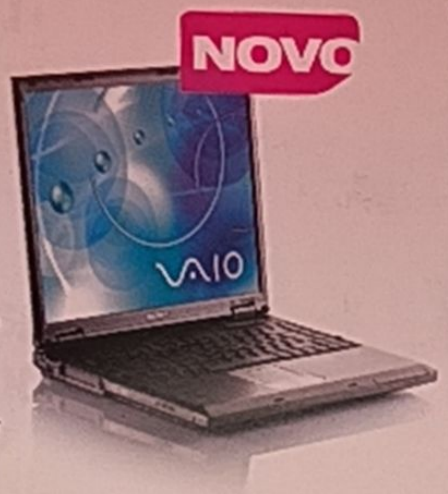
VAIO

Sony Vaio PCG-GRZ 615M

- Procesor: Intel® Pentium®4 M 2.40 GHz
- Spomin: 512 MB DDR SDRAM
- Trdi disk: 40 GB
- Zaslon: TFT 15" XGA
- Grafika: ATI™ Mobility™ RADEON™ 7500 (32 MB)
- Optična enota: CD-RW/DVD-RW
- Vmesniki: i.LINK™ (IEEE1394), 3 USB, paralelni in serijski port, priključek za mikrofon in slušalke, vgrajeni modem V.90, K56 flex, vgrajen mrežni priključek 10 BASE-T/100 BASE-TX, RJ-45 direktni port, VGA izhod, TV izhod.
- Teža: 3,4kg; Dimenzije: 355x42,9x295 mm
- Microsoft® Windows® XP Home, Sony Software, Adobe Photoshop Elements LE
- Garancija 1 leto (opcija 3 leta z dokupom VAIO Plus Warranty Pack)

Cena brez DDV: **459.990** 00 SIT

NOVO

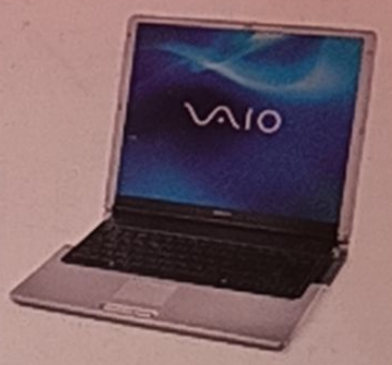


Sony Vaio PCG-Z1SP

- Procesor: Intel Centrino - 1.5GHz
- Spomin: 512 MB DDR SDRAM
- Trdi disk: 60 GB Ultra ATA100
- Zaslon: TFT 14,1" SXGA 1400x1050
- Grafika: ATI MOBILITY RADEON (16MB SDRAM)
- Optična enota: CD-RW/DVD
- Vmesniki: Vgrajena Bluetooth V1.1 in Wireless LAN 802.11b, Modem V.90 K56 flex (V.92 Ready), i.LINK™ (IEEE1394), RJ-45 Ethernet, 2 USB, paralelni in serijski port, priključek za mikrofon in slušalke, VGA in TV izhod, MG Memory Stick Slot
- Vzdržljivost baterije več kot 6 ur;
- Teža: 2.15kg; dimenzije: 316 x 24 x 247mm;
- Microsoft Windows XP Pro, Sony Software, Norton AntyVirus 2003....
- Garancija 1 leto (opcija 3 leta z dokupom VAIO Plus Warranty Pack)

Cena brez DDV: **611.990** 00 SIT

NOVO



CLIÉ™
Personal Entertainment Organizer

Sony Clie PEG-NX 70V

- Operacijski Sistem: Palm OS® version 5.0
- Procesor: Intel® PXA250 200 MHz
- Spomin: 16 MB DRAM (11 MB uporabnih) / 16 MB (flash)
- Integrirana tipkovnica
- Jog Dial
- MagicGateTM Memory StickTM slot
- InfraRed port (IrDA 1.2)
- Infra-Red port DialTM
- Wireless Communication Slot (1x)
- Predvajanje MP3, ATRAC3
- Vgrajen mikrofon
- Kamera: 310,000 podatkovnih točk
- Zaslon: TFT Barvni Zaslon, 320 x 480 točk, 65.536 barv
- Dimenzije: 72.3 x 136.6 x 23.5 mm
- Teža: 220 g
- Lithium Ion Battery
- Potovalni komplet priložen

Cena brez DDV: **143.990** 00 SIT

PCF Ocena: "Prava umetnina, dokler niste uporabljali Clie, sploh ne veste kaj je dlančnik"

Sony Clie PEG-NZ 90

- Operacijski Sistem: Palm OS® version 5.0
- Procesor: Intel® PXA250 200 MHz
- Spomin: 16 MB DRAM (11 MB uporabnih) / 16 MB (flash)
- Vgrajena kamera: 2MI0 podatkovnih točk
- Integrirana tipkovnica
- Jog Dial
- MagicGateTM Memory StickTM slot
- Bluetooth
- InfraRed port (IrDA 1.2)
- Infra-Red port DialTM
- Wireless Communication Slot (1x)
- MP3 predvajalnik z upravljalnikom in slušalkami
- Vgrajen mikrofon
- Zaslon: TFT Barvni Zaslon, 320 x 480 točk, 65.536 barv
- Dimenzije: 72.3 x 136.6 x 23.5 mm
- Teža: 220g
- Lithium Ion Battery
- Potovalni komplet priložen

Cena brez DDV: **194.990** 00 SIT

NOVO

displays by sony

Sony LCD Serija S

SDM S51R - 15"
SDM S71R - 17"

- Visoka kakovost slike in velika ločljivost (S51R - 1024x768, S71R - 1280x1024)
- Spreminjanje nastavitev preko menija na ekranu
- Vgrajene funkcije za digitalno glajenje slike
- Certifikat TCO 99 in ISO-13406-2

S51R 15" cena brez DDV: **84.990** 00 SIT
S71R 17" cena brez DDV: **138.990** 00 SIT

Sony LCD Serija HS

SDM HS 53 W/H/L - 15"
SDM HS 73 W/H/L - 17"
SDM HS 93 W/H/L - 19"

Ti odlični monitorji se s svojo tehnologijo in obliko lepo podajo v vsak interier. Monitorji so dobavljivi v naslednjih treh barvah: W-bela, H-siva in L-modra.

- Resolucija 1024x768 pri 15" ter 1280x1024 pri 17" in 19"
- Svetilnost vse do 260 cd/m^2
- Kontrastno razmerje 400:1, 500:1 in 700:1
- Vidni kot vse do 170 stopinj v vse smeri

15" cena brez DDV: **92.990** 00 SIT
17" cena brez DDV: **153.990** 00 SIT
19" cena brez DDV: **225.990** 00 SIT

NOVO

Cyber-shot

Sony fotoaparat DSC-P72

- 3.2 efektivnih slikovnih megatočk
- Zoom: 3 x optični in do 9,6 x SmartZoom(VGA)
- Trajanje baterije 2,5 ure
- MPEG Filmi: MPEG VX (640x480, 16fps z audio)
- LCD zaslon: 3,8cm oz. 123.000 točk
- Optična enota: DVD-ROM

Komplet: Torbica+64MB Memory Stick

Cena brez DDV: **83.990** 00 SIT

NOVO

Sony fotoaparat DSC-V1

- 5 efektivnih slikovnih megatočk

PRIHAJA

Računalniki in prenosniki

PCplus®

V primeru upravičene garancijske reklamacije Vam računalnik brezplačno prevzamemo in dostavimo.

PCplus PRIVILEGE servis

TEHNIČNA PODPORA
090 71 70
(klic je plačljiv)

OSEBNI RAČUNALNIKI

	i-net NOVO	i-f@mily NOVO	e-office	g@mer	e-m@chine	m@gic NOVO	Dream m@chine NOVO
Procesor:	AMD Athlon 1700+	Intel® Celeron® 2.0 GHz	Intel® Celeron® 2.0 GHz	AMD Athlon XP2000+	Intel® Pentium® 4 2.4 GHz	AMD Athlon XP 2400+	Intel® Pentium® 4 2.533 GHz
Osnovna plošča:	Asus A7N266-VM	Asus P4S533-MX	Asus P4S533-MX	Asus A7V333-X/LAN	Asus P4S533-MX	Asus A7V8X/LAN	Asus P4PE/UGD
Pomnilnik:	128 MB DDR (PC2100)	128 MB DDR (PC2100)	128 MB DDR (PC2100)	256 MB DDR (PC2100)	256MB DDR (PC2100)	512 MB DDR (PC2700)	512 MB DDR (PC2700)
Trdi disk:	40 GB 5.400 obr.	40 GB 5.400 obr.	40 GB 5.400 obr.	40 GB 7.200 obr.	40 GB 7.200 obr.	120 GB 7.200 obr.	80 GB 7.200 obr.
CD/CD-RW pogon:	CD-RW 52x/24x/52x	CD-ROM 54x	CD-RW 52x/24x/52x	---	CD-RW 52x/24x/52x	CD-RW 52x/24x/52x	CD-RW 52x/24x/52x
DVD pogon	---	---	---	DVD 16x/40x	---	DVD 16x/40x	DVD 16x/40x
Grafika:	integr. GeForce2 MX200	integrirana grafika	integrirana grafika	Radeon 9000 64MB DDR TVO	integrirana grafika	Asus GF 4 64MB DDR TV-out	Radeon 9000Pro 128MB DDR TV-out
Zvok:	integriran AC97 audio	integriran AC97 audio	integriran AC97 audio	integriran 6 kanalni	integriran AC97 audio	integriran 6 kanalni	integriran 6 kanalni
Tipkovnica:	PcPlus tipkovnica	PcPlus tipkovnica	multimedijska tipkovnica	multimedijska tipkovnica	multimedijska tipkovnica	multimedijska tipkovnica	multimedijska tipkovnica
Miška:	miška 3 tipke, s koleščkom	miška 3 tipke, s koleščkom	miška 5 tipk, s koleščkom	miška 3 tipke, s koleščkom	miška 3 tipke, s koleščkom	optična miška, s koleščkom	optična miška, s koleščkom
Zvočniki:	zvočniki	zvočniki	zvočniki	zvočniki	zvočniki	---	LAN 10/100
Modem:	56K, interni	---	---	---	---	---	---
Mrežna kartica:	---	LAN 10/100	LAN 10/100	LAN 10/100	LAN 10/100	LAN 10/100	---
TV tuner:	---	---	---	---	---	Pinnacle STUDIO PCTV Rave	Pinnacle STUDIO PCTV Rave
	93.900,-	89.900,-	104.900,-	134.900,-	149.900,-	179.900,-	234.900,-

Ob nakupu kateregakoli računalnika PCplus vam podarimo CD Amis.net - 30 dni brezplačne uporabe interneta, računalniške revije s CD-ji in podlogo za miško PCplus.

PINNACLE SYSTEMS NOVO

PROFESIONALNA IN DOMAČA OBDELAVA VIDEA in TV KARTICE

STUDIO PCTV Sat

35.900

PCI kartica za sprejem digitalnih SAT postaj direktno s satelita, z daljinskim upravljalcem.

STUDIO PCTV PRO

28.900

PCI stereo TV / Radio sprejema kartica, z daljinskim upravljalcem, teletext.

Studio DV version 8

29.900

Kartica in program za digitalno video obdelavo, DV in/DV out - Firewire, 3 DV vhodi - 2 ext., 1 int.

Pinnacle Instant CD & DVD 7.0

11.900,-

Program za ustvarjanje in kopiranje CD-jev in DVD-jev.

Apacer®

USB Memory pen

64MB	6.300,-
128MB	9.900,-
256MB	17.200,-

SmartMedia

32MB	3.800,-
64MB	5.400,-

MultiMediaCard

32MB	5.200,-
64MB	8.600,-
128MB	12.300,-

Security Digital

32MB	4.900,-
64MB	9.300,-
128MB	13.400,-

CompactFlash

64MB	6.100,-
128MB	8.500,-
256MB	15.800,-

iiyama

BX3814UT
Svetilnost:320cd/m²
Kontrast: 350:1
74.900

AKCIJA

AS4314UTBK
Svetilnost:250cd/m²
Kontrast: 500:1
134.900

NOVO

ProLite E430S
Ločljivost: 1280×1024/75Hz
Velikost pike: 0.264 mm
zvočniki
129.900

WAITEC®

DVD HT60
DVD HOME THEATRE
DVD, CD/MP3, SCVD, DVCS,
RDS radio, 4x sateliti + center 18W + Subwoofer 30W, 5.1 AC3, Dolby Surround 120W, Daljinsko upravljanje
48.900

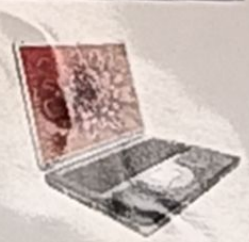
CADDY 238
Digitalni fotoaparat, 2MPix 1600x1200, 3MPix 2024x1563 (HW. interp.)
1,5" LCD display, USB, Flesh,
16Mb Flash spomin + ext slot za SD
34.900

Funky
MP3/CD predvajalnik
Slušalke & line out
Equalizer, ID 3 Tag
Slušalke
Daljinski upravljalec
23.900

DVD-X56S
DVD Home player
DVD, CD/MP3, SCVD, DVCD
5.1 Dolby Surround (Digital output)
23.400

NEC

MobilePro 300E
QVGA zaslon 3,5"
StrongARM SA-1100 proces.
64MB spomin, IR, teža 146g
Microsoft Pocket PC 2002 (Word, Excel, internet Expl.)
84.900,-



VERSA C150
LCD zaslon 15"
Mobile AMD Athlon XP1900
256MB DDR, 40GB disk
DVD/CDRW, modem
LAN, 3xUSB, Firewire
od 339.900,-

NEC/MITSUBISHI

SWP PRIPOROČA

LCD1701
Svetilnost:250cd/m²
Kontrast: 350:1
129.900,-

LCD1860NX
Svetilnost:200cd/m²
Kontrast: 350:1
DVI-Dsub
169.900,-

Hansol

UGODNO

LCD 17"
Svetilnost:250cd/m²
Kontrast: 400:1
109.900,-

720E/730E
Ločljivost:1024x768/85Hz
Velikost pike: 0.27mm
31.900,-

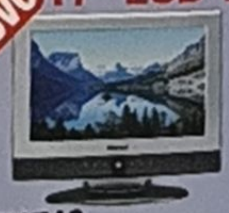
720ED
Ločljivost:1024x768/85Hz
Velikost pike: 0.25mm
35.900,-

SUPER CENA

920P
Ločljivost:1280x1024/85Hz
Velikost pike: 0.26mm
~~49.900,-~~ 44.900,-

NOVO

17" LCD TV



HW1710
TV tuner, Stereo zvočniki, Teletext, Daljinski upravljalec, AV-in, S-video in, SCART, PC-IN/D-sub
Svetilnost: 450 cd/qm, Kontrast: 350:1
~~299.900,-~~ 249.900,-

Vse cene so v SIT in že vsebujejo DDV, cene so informativne, zaradi sprememb cen in konfiguracij. Avcord-92 d.o.o. Stegne 13, Ljubljana. Pridržujemo si pravico do spremembe cen in se opravičujemo za morebitne napake ne odgovarjamo. Xp so blagovne znamke podjetja Advanced Micro Devices. Vse pravice pridržane. Intel, Celeron, Intel inside in Pentium so registrirane blagovne znamke podjetja IntelCorp. AMD, AMD Duron, AMD Athlon in AMD Athlon Xp so

PRODAJA:

BIG BANG
KOPER: 05/630 65 00
KRANJ: 04/202 66 80
LJ. - BTC: 01/587 35 73
LJ. - RUDNIK: 01/420 25 60
MARIBOR: 02/320 39 36
JESENICE: 04/583 68 00
PTUJ: 02/749 68 50

POWER PLUS
CELJE: 03/428 20 38
LJUBLJANA: 01/511 27 27
MARIBOR: 02/252 60 06
Internetna trgovina:
www.powerplus.si

KCI
LJUBLJANA: 01/421 23 70

HARVEY NORMAN
LJUBLJANA: 01/585 50 00

Janus Trade d.o.o.
LESCE: 04/532 01 55
CELJE: 03/425 50 80

BOF
LJUBLJANA: 01/548 44 60

MENTIS
DRAVOGRAD: 02/630 65 00
MARIBOR: 02/228 17 20
SL. BISTRICA: 02/843 08 30
VELENJE: 03/897 68 50

MEDIA DOM
M. SOBOTA: 02/53 48 335

Tech-Trade Center d.o.o.
LJUBLJANA: 01/434 01 08

Meler Rač. Inženiring
PIVKA: 05/757 11 50

Mprint d.o.o.
CELJE: 03/490 40 10

Avto-izziv
VRHNIKA: 01/750 21 13

Melom d.o.o.
TRŽIČ: 04/592 50 10

Conrad Electronic
LJUBLJANA: 01/585 25 51
KRŠKO: 07/488 04 08

www.pcplus.si